GAME MASTER UNOFFICIAL GUIDE SOROZAT

PC · PS2 · XB · XB360 · GC

BŐVÍTETT KIADÁS!

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

TELJES VÉGIGJÁTSZÁS

TOMB RAIDER

CHRONICLES · THE ANGEL OF DARKNESS · LEGEND

DEDIKÁLT LARA CROFT MATRICÁVAL!

HITMAN

CODENAME 47 · SILENT ASSASIN · CONTRACTS · BLOOD MONEY

> 100%-OS VÉGIGJÁTSZÁSOK
> ÖSSZES ELLENFÉL, SZEREPLŐ BEMUTATÁSA
> FEGYVEREK, ESZKÖZÖK ISMERTETÉSE
> CHEAT-EK, TIPPEK, TITKOK MESTERFOKON
> TÉRKÉPEK, KÜLDETÉSEK TELJES ELEMZÉSE

TOMB RAIDER

HITMAN

© 2006 Game Press Kft. Összes jog fenntartva. A kiadvány részeinek vagy egészének reprodukciója, átalakítása más formátummá - beleértve az elektronikus és mechanikus másolatkészítést -, bármilyen információs rendszerben való archiválása és tárolása, és az Interneten való bármilyen formátumban való közlése kizárólag a kiadó írásos engedélyével lehetséges.

A kiadvány a Game Press Kft. teljesen független terméke, semmilyen kapcsolatban nem áll a Tomb Raider és a Hitman sorozatok fejlesztőivel és kiadójával.
A könyvben előforduló Tomb Raider és Hitman játéknevek és az ezekkel kapcsolatos más nevek, logók, és az ezekhez kapcsolódó bejegyzett védjegyek és részek az Eidos Interactive és más személyek tulajdonát képezik.

ISBN 963 873 213 X

Kiadó: Game Press Kft.
A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője
Szerkesztő: Tápai Gergely
Borítóterv: Berényi Zoltán

Montírozás és nyomás: Grafika Press

I. fejezet: A Tomb Raider históriáskönyve 8
I. 1. Tomb Raider: Az akta 8
I. 2. Lara Croft: Az akta 8
I. 2. 1. Biográfia 8
I. 2. 2. Kedvencek 9
I. 2. 3. A teremtő 9
I. 3. Az eddig kalandok 9
I. 3. 1. Tomb Raider 1 9
I. 3. 2. Tomb Raider 2 10
I. 3. 3. Tomb Raider 3 10
I. 3. 4. Tomb Raider: The Lost Artifact 10
I. 3. 5. Tomb Raider 4: The Last Revelation 10
I. 3. 6. Tomb Raider 5: Chronicles 10
I. 3. 7. Tomb Raider 6: The Angel of Darkness 10
I. 3. 8. Tomb Raider 7: Legend 10

II. fejezet: Tomb Raider 5: Chronicles 12
II. 1. Bevezetés 12
II. 2. A sztori 12
II. 3. A főbb szereplők 12
II. 3. 1. A mesélők 12
II. 3. 2. Az epizódszereplők 12
II. 4. Fegyverek 13
II. 5. Az irányítás 13
II. 5. 1. Dreamcast irányítás 13
II. 5. 2. PlayStation 2 irányítás 13
II. 5. 2. 1. Az alapok 13
II. 5. 2. 2. Úszás 13
II. 5. 2. 3. Különleges mozdulatok 13
II. 5. 3. PC irányítás 14
II. 5. 3. 1. Az alapok 14
II. 5. 3. 2. Úszás 14
II. 5. 3. 3. Különleges mozdulatok 14
II. 6. Végigjátszás 14
II. 6. 1. Róma 14
II. 6. 1. 1. Streets of Rome 14
II. 6. 1. 2. Trajan's markets 15
II. 6. 1. 3. The Colosseum 15
II. 6. 2. Oroszország 16
II. 6. 2. 1. The base 16
II. 6. 2. 2. The submarine 16
II. 6. 2. 3. Deepsea dive 16
II. 6. 2. 4. Sinking submarine 17
II. 6. 3. Írország 17
II. 6. 3. 1. Gallows tree 17
II. 6. 3. 2. Labyrinth 17
II. 6. 3. 3. Old mill 18
II. 6. 4. Von Croy Toronyház 18
II. 6. 4. 1. The 13th floor 18
II. 6. 4. 2. Escape with the iris 18
II. 6. 4. 3. Red alert 19
II. 6. 5. Epilógus 19
II. 7. Tomb Raider Chronicles: A pályaszerkesztő 19
II. 8. Cheat 20
II. 8. 1. Playstation 2 csalások 20
II. 8. 2. PC csalások 20
II. 8. 3. Dreamcast csalások 20

III. fejezet: TR: Angel of Darkness 22
III. 1. Bevezetés 22
III. 2. A történet 22
III. 3. Irányítás 22
III. 3. 1. PlayStation 2 irányítás 22
III. 3. 2. PC irányítás 22
III. 4. Ellenfelek 22
III. 4. 1. Egyszerű ellenfelek 22
III. 4. 2. Speciális ellenfelek 23
III. 5. Az inventory felépítése 23
III. 5. 1. Fegyverek 23
III. 5. 2. Egyéb tárgyak 24
III. 6. Bemutatkozik: Kurtis Trent 24
III. 7. Túlélési stratégiák 25
III. 7. 1. Boss guide 25
III. 7. 1. 1. A szellem 25
III. 7. 1. 2. A takarító 25
III. 7. 1. 3. A bestia 25
III. 7. 1. 4. Boaz ad 1 25
III. 7. 1. 5. Boaz ad 2 26
III. 7. 1. 6. Eckhardt 26
III. 7. 1. 6. Joachim Karel 26
III. 7. 2. A harcról 27
III. 7. 3. Lopakodás 27
III. 7. 4. Általános tippek 28
III. 8. Beszélgetések 28
III. 9. Végigjátszás 28
III. 9. 1. Párizs 28
III. 9. 1. 1. A kezdetek 28
III. 9. 1. 2. Az utcák 29
III. 9. 1. 3. Serpent Rouge bár 30
III. 9. 1. 4. Újra az utcák 30
III. 9. 1. 5. A Louvre csatornái 30
III. 9. 1. 6. A Louvre 31
III. 9. 1. 7. Louvre ásatások 31
III. 9. 1. 8. Az Évszakok Csarnoka 31
III. 9. 1. 9. Louvre ásatások újra 32
III. 9. 1. 10. Von Croy lakása 32
III. 9.2. Prága 33
III. 9. 2. 1. Gyilkossági helyszín 33
III. 9. 2. 2. A Strahov erődítmény 33
III. 9. 2. 2. 1. A biológiai kutató labor 33
III. 9. 2. 2. 2. Elmegyógyintézet 34
III. 9. 2. 2. 3. Vízi kutató központ 34
III. 9. 2. 2. 4. Boaz visszatér 34
III. 9. 2. 2. 5. A végkifejlet 35
III. 9. 3. Epilógus 35
III. 10. Cheat 35
III. 10. 1. PlayStation 2 csalások 35
III. 10. 2. PC csalások 36

IV. fejezet: Tomb Raider: Legend 38
IV. 1. Bevezetés 38
IV. 2. A történet 38
IV. 3. Irányítás 38
IV. 3. 1. XBox irányítás 38
IV. 3. 2. XBox 360 irányítás 38
IV. 3. 3. Playstation 2 irányítás 38
IV. 3. 4. PC irányítás 39
IV. 3. 5. Speciális mozdulatok 39
IV. 4. A szereplők 40
IV. 4. 1. Lara Croft 40
IV. 4. 2. A barátok 40
IV. 4. 3. Az ellenségek 40
IV. 5. Inventory 41
IV. 5. 1. Fegyverek 41
IV. 5. 1. 1. Dupla pisztoly 41
III. 5. 1. 2. SMG 41
III. 5. 1. 3. RC650 Assault Rifle 41
III. 5. 1. 4. Shotgun 41
III. 5. 1. 5. Gránátvető 41
III. 5. 1. 6. Gránát 41
III. 5. 1. 7. Excalibur 41
III. 5. 1. 8. Soul Reaver 42

IV. 5. 2. Felszerelés 42
IV. 5. 2. 1. Elektromágnes 42
IV. 5. 2. 2. Egészségügyi csomag 42
IV. 5. 2. 3. Távcső 42
IV. 5. 2. 4. PLS 42
IV. 6. Boss guide 42
IV. 6. 1. Takamoto 42
IV. 6. 2. Rutland 42
IV. 6. 3. Gem Demon 43
IV. 6. 4. Leviathon 43
IV. 6. 5. Amanda 43
IV. 7. Végigjátszás 44
IV. 7. 1. Bolívia, Tiwanaku 44
IV. 7. 2. Peru, Return to Paraisó 45
IV. 7. 3. Japan – Meeting with Takamoto 46
IV. 7. 4. Ghána- Pursuing James Rutland 47
IV. 7. 5. Kazahsztán – Project Carbonek 49
IV. 7. 6. Cornwall – King Arthur's Tomb 50
IV. 7. 7. Nepál – The Ghalali Key 51
IV. 7. 8. Bolívia – The Looking Glass 52
IV. 7. 9. Croft Manor 53
IV. 8. Az extra menüpont elemei 54
IV. 9. Cheat 55
IV. 9. 1. XBox csalások 55
IV. 9. 2. XBox 360 csalások 55
IV. 9. 2. Playstation 2 csalások 56
IV. 9. 4. PC csalások 56

V. Lara Croft: játékon kívül 58
V. 1. A filmek 58
V. 1. 1. Tomb Raider, a film 58
V. 1. 1. 1. Kicsoda is Lara Croft? 58
V. 1. 1. 2. Adatlap 58
V. 1. 1. 3. A történet 58
V. 1. 1. 4. A főbb szereplők 58
V. 1. 1. 5. A kulisszatitkok 59
V. 1. 1. 6. A filmzene 61
V. 1. 2. Tomb Raider 2: Az élet bölcsője 61
V. 1. 2. 1. Adatlap 61
V. 1. 2. 2. A történet 61
V. 1. 2. 3. A kulisszatitkok 62
V. 1. 2. 4. A filmzene 64
V. 2. Egyebek és kacatok 64
V. 2. 1. Lara, az aranybánya 64
V. 2. 2. Nude Raider 64

I. A Hitman históriáskönyve 66
I. 1. A teljes történet 66

II. Hitman: Codename 47 68
II. 1. Bevezetés 68
II. 2. A sztori 68
II. 3. Külső és Irányítás 69
II. 3. 1. A kezelőfelület 69
II. 3. 2. PC irányítás 69
II. 3. 2. 1. A „WASD" séma 69
II. 3. 2. 2. Numpad séma 69
II. 4. A szereplők 69
II. 4. 1. A fő karakterek 69
II. 4. 1. 1. Lee Hong 69
II. 4. 1. 2. Pablo Belisario Ochoa 70
II. 4. 1. 3. Frantz Fuchs 70
II. 4. 1. 4. Arkadij Jegorov 70
II. 4. 1. 5. Diana Burnwood 70
II. 4. 1. 6. Ort-Meyer Professzor: 70
II. 4. 1. 7. Dr. Kovács Ödön 70
II. 4. 2. A mellékszereplők 70
II. 4. 3. A segítők 71
II. 5. Fegyverek 71
II. 5. 1. Közelharci fegyverek (lopakodás) 71
II. 5. 1. 1. Fojtózsinór 71
II. 5. 1. 2. Kés 71
II. 5. 1. 3. Syringe 71
II. 5. 2. Pisztolyok 71
II. 5. 2. 1. Hardballer (félautomata) 71
II. 5. 2. 2. Berreta92 (félautomata) 71
II. 5. 2. 3. Desert eagle (félautomata) 71
II. 5. 2. 4. Luger P08 silenced (félautomata) 71
II. 5. 2. 5. Derringer 71
II. 5. 3. Puskák 71
II. 5. 3. 1. Kalashnikov AK-47 (automata) 72
II. 5. 3. 2. M16A2 (automata) 72
II. 5. 3. 3. M60 (automata) 72
II. 5. 4. Mesterlövész puskák 72
II. 5. 4. 1. R93 sniper 72
II. 5. 4. 2. WA2000 72
II. 5. 5. Shotgunok 72
II. 5. 5. 1. Mossberg persuader shotgun 72
II. 5. 5. 2. Sawn off shotgun 72
II. 5. 5. 3. Franchi PA38 72
II. 5. 6. Gépfegyverek 72
II. 5. 6. 1. Heckler & Koch MP5 73
II. 5. 6. 2. Israeli military industries UZI 73
II. 5. 7. Egyéb fegyverek 73
II. 5. 7. 1. Mini-gun 73
II. 5. 7. 2. Blowgun 73
II. 5. 7. 3. Stun gun 73
II. 6. Felszerelés 73
II. 6. 1. Távcső 73
II. 6. 2. Iránytű 73
II. 6. 3. Kevlar body armour 73
II. 6. 4. Autó bomba 73
II. 6. 5. GPS adó-vevő 73
II. 7. Túlélési stratégiák 73
II. 7. 1. Lopakodás 73
II. 7. 2. Vonszolás 74
II. 7. 3. Álruha 74
II. 7. 4. Mesterlövész 74
II. 7. 5. A térkép 74
II. 7. 6. Laptop 74
II. 8. Végigjátszás 74
II. 8. 1. Training 74
II. 8. 2. Hong Kong 74
II. 8. 2. 1. Kowloon Triads in Gang War 74
II. 8. 2. 2. Ambush at the Wang Fou Restaurant 75
II. 8. 2. 3. The Massacre at Cheng Chau Fish Restaurant 75
II. 8. 2. 4. The Lee Hong Assasination 76
II. 8. 3. Kolumbia 78
II. 8. 3. 1. Find the U'Wa Tribe 78
II. 8. 3. 2. The Jungle God 78
II. 8. 3. 3. Say Hello to my Little Friend 79
II. 8. 4. Budapest: Traditions of the Trade 80
II. 8. 5. Rotterdam 81
II. 8. 5. 1. Gunrunner's Paradise 81
II. 8. 5. 2. Plutonium Runs Loose 81
II. 8. 6. Románia 82
II. 8. 6. 1. The Setup 82
II. 8. 6. 2. Meet Your Brother 83
II. 9. Trükkök 83
II. 10. Cheat 84
II. 10. 1. A hagyományos módszer 84
II. 10. 2. Debug mód 84
II. 11. Hasznos Bugok 84
II. 12. Easter Egg gyűjtemény 85
II. 12. 1. Ambush at the Wang Fou Restaurant 85
II. 12. 2. The Lee Hong Assassination 85
II. 12. 3. Traditions of the trade 85
II. 12. 4. Gunrunner's Paradise 85
II. 12. 5. The Setup 85

III. Hitman 2: Silent Assassin 86
III. 1. Bevezetés 86
III. 2. A történet 86
III. 3. Irányítás 86
III. 3. 1. A kezelőfelület 86
III. 3. 1. 1. A képernyő felépítése 86
III. 3. 1. 2. Térkép jelmagyarázat 86
III. 3. 1. 3. Eredménytábla 86
III. 3. 2. PS2 irányítás 87
III. 3. 3. PC irányítás 87
III. 3. 4. XBox 87
III. 4. Fegyverek 88
III. 4. 1. Közelharci fegyverek 88
III. 4. 1. 1. Sebész szike 88
III. 4. 1. 2. Érzéstelenítő 88
III. 4. 1. 3. Harci kés 88
III. 4. 1. 4. Konyhakés 88
III. 4. 1. 5. Fojtó zsinór 88
III. 4. 1. 6. Katana kard 88
III. 4. 1. 7. Tűzoltó fejsze 88
III. 4. 1. 8. Golfütő 88
III. 4. 2. Pisztolyok 88
III. 4. 2. 1. Silverballers .45 88
III. 4. 2. 2. Hangtompítós Silverballer .45 88
III. 4. 2. 3. Deagle .50 89
III. 4. 2. 4. 5.45mm Pisztoly 89
III. 4. 2. 5. Hangtompítós .22-es 89
III. 4. 2. 6. Revolver 89
III. 4. 2. 7. Hangtompítós 9mm-es pisztoly 89
III. 4. 2. 8. 9mm-es pisztoly 89
III. 4. 3. Gépfegyverek 89
III. 4. 3. 1. 9mm-es UZI 89
III. 4. 3. 2. Könnyű MG M60 89
III. 4. 3. 3. Géppisztoly (SMG) 89
III. 4. 3. 4. Hangtompítóval ellátott géppisztoly 89
III. 4. 4. Automata puskák 89
III. 4. 4. 1. AK gépkarabély 89
III. 4. 4. 2. M4-es karabély 89

HITMAN - TARTALOMJEGYZÉK

III. 4. 5. Shotgunok 90
III. 4. 5. 1. Lefűrészelt végű shotgun 90
III. 4. 5. 2. Duplacsövű shotgun 90
III. 4. 5. 3. SP12 shotgun 90
III. 4. 6. Mesterlövész puskák 90
III. 4. 6. 1. R93-as mesterlövész puska 90
III. 4. 6. 2. W2000-es mesterlövész puska 90
III. 4. 6. 3. Módosított W2000-es mesterlövész puska 90
III. 4. 6. 4. MI95-ös mesterlövész puska 90
III. 4. 6. 5. SVD mesterlövész puska 90
III. 4. 7. Csendes fegyverek 90
III. 4. 7. 1. Vadász nyílpuska 90
III. 5. Túlélési stratégiák 90
III. 5. 1. Lopakodás 90
III. 5. 2. Álcázás 90
III. 5. 3. Rejtőzés 90
III. 5. 4. Időzítés 91
III. 5. 5. Kábítás 91
III. 5. 6. Futás 91
III. 5. 7. Általános tippek 91
III. 6. Végigjátszás 92
III. 6. 1. The Gontranno Santuary 92
III. 6. 2. Anathema 92
III. 6. 3. St. Petersburg Stakeout 93
III. 6. 4. Kirov Park Meeting 93
III. 6. 5. Tubeway Torpedo 93
III. 6. 6. Invitation to a party 96
III. 6. 7. Tracking Hayamoto 97
III. 6. 8. Hidden Valley 98
III. 6. 8. At the gates 99
III. 6. 9. Shogun Showdown 99
III. 6. 10. Basement killing 101
III. 6. 11. The Graveyard Shift 101
III. 6. 12. The Jacuzzi Job 102
III. 6. 13. Murder at the Bazaar 102
III. 6. 14. The Motorcade Interception 103
III. 6. 15. Tunnel rat 104
III. 6. 16. Temple city ambush 105
III. 6. 17. The death of Hannelore 106
III. 6. 18. Terminal hospitality 106
III. 6. 19. St Petersburg revisited 107
III. 6. 20. Redemption at Gontranno 108
III. 7. Cheat 108
III. 7. 1. PC csalások 108
III. 7. 2. PS 2 csalások 108
III. 7. 3. XBox csalások 109
III. 8. Bugok 109
III. 9. Easter Egg gyűjtemény 109

IV. Hitman: Contracts 110
IV. 1. Bevezetés 110
IV. 2. Sztori 110
IV. 3. Külső és irányítás 110
IV. 3. 1. A képernyő 110
IV. 3. 1. 1. Menü felépítés 110
IV. 3. 1. 2. A képernyő felépítése 110
IV. 3. 2. Irányítás 111
IV. 3. 2. 1. PS2 Irányitás 111
IV. 3. 2. 1. 1. Alapértelmezett 111
IV. 3. 2. 1. 2. Bal kezes 111
IV. 3. 2. 1. 3. Egyszerűsített 111
IV. 3. 2. 2. Xbox irányítás 111
IV. 3. 2. 3. PC irányítás 111
IV. 4. Fegyverek 112
IV. 4. 1. Közelharci fegyverek 112
IV. 4. 1. 1. Fojtózsinór 112
IV. 4. 1. 2. Injekcióstű 112
IV. 4. 1. 3. Kábítópisztoly 112
IV. 4. 1. 4. Nyílpuska 112
IV. 4. 1. 5. Kampó 112
IV. 4. 1. 6. Konyhakés 112
IV. 4. 1. 7. Húsbárd 112
IV. 4. 1. 8. Kínai kard 112
IV. 4. 1. 9. Piszkavas 112
IV. 4. 1. 10. Lapát 112
IV. 4. 1. 11. Biliárd dákó 112
IV. 4. 2. Pisztolyok 112
IV. 4. 2. 1. GK17 112
IV. 4. 2. 2. Dual GK17 112
IV. 4. 2. 3. SG220 hangtompítós 112
IV. 4. 2. 4. Dual SG220 hangtompítós 112
IV. 4. 2. 5. CZ2000 112
IV. 4. 2. 6. Dual CZ2000 113
IV. 4. 2. 7. Dual Silverballer 113
IV. 4. 2. 8. Silverballer hangtompítós 113
IV. 4. 2. 9. Dual Silverballer hangtompítós 113
IV. 4. 2. 10. Gold Desert Eagle 113
IV. 4. 2. 11. Dual Gold Desert Eagle 113
IV. 4. 2. 12. Magnum 500 Revolver 113
IV. 4. 2. 13. Dual Magnum 500 113
IV. 4. 3. Gépfegyverek 113
IV. 4. 3. 1. AUG 113
IV. 4. 3. 2. MP5 113
IV. 4. 3. 3. MP5 Silenced 114
IV. 4. 3. 4. MP9 114
IV. 4. 3. 5. Micro Uzi 114
IV. 4. 3. 6. Dual Micro Uzi 114
IV. 4. 3. 7. Micro Uzi Silenced 114
IV. 4. 3. 8. Dual Micro Uzi Silenced 114
IV. 4. 5. Puskák 114
IV. 4. 5. 1. M4 Carbine 114
IV. 4. 5. 2. M4 Carbine hangtompítós 114
IV. 4. 5. 3. AK-74 114
IV. 4. 5. 4. AK-74 hangtompítós 114
IV. 4. 6. Shotgunok 114
IV. 4. 6. 1. SPAS-12 114
IV. 4. 6. 2. Double-Barreled 115
IV. 4. 6. 3. Sawn Off 115
IV. 4. 6. 4. Dual Sawn Off 115
IV. 4. 7. Mesterlövész puskák 115
IV. 4. 7. 1. PGM 115
IV. 4. 7. 2. PGM hangtompítós 115
IV. 4. 7. 3. W2000 115
IV. 4. 7. 4. R93 115
IV. 4. 7. 5. Dragunov 115
IV. 4. 7. 6. Enforcer 115
IV. 4. 8. Nehéztüzérség 115
IV. 4. 8. 1. M60 115
IV. 4. 8. 2. Mini Gun 115
IV. 5. Felszerelés 116
IV. 6. Túlélési tippek 116
IV. 7. Végigjátszás 116
IV. 7. 1. Asylum aftermath 116
IV. 7. 2. The meat king's party 116
IV. 7. 3. The Bjarkhov bomb 117
IV. 7. 4. Beldingford manor 118
IV. 7. 5. Rendezvous in Rotterdam 119
IV. 7. 6. Deadly cargo 120
IV. 7. 7. Traditions of the trade 121
IV. 7. 8. Slaying the dragon 122
IV. 7. 9. The Wang Fou incident 123
IV. 7. 10. The seafood massacre 123
IV. 7. 11. Lee Hong Assasination 124
IV. 7. 12. Hunter and hunted 125

IV. 8. Cheat 126
IV. 8. 1. PlayStation 2 csalások 126
IV. 8. 2. PC csalások 126
IV. 8. 3. XBox csalások 126

V. Hitman: Blood Money 128
V. 1. Bevezető 128
V. 2. Sztori 128
V. 3. Külső és irányítás 128
V. 3. 1. Képernyő felépítés 128
V. 3. 2. Irányítás 128
V. 3. 2. 1. PS2 irányítás 128
V. 3. 2. 2. PC irányítás 128
V. 3. 2. 3. Xbox360 irányítás 129
V. 3. 2. 4. Xbox irányítás 129
V. 3. 3. Zene 129
V. 4. Fegyverek 129
V. 4. 1. Közelharci fegyverek 129
V. 4. 1. 1. Baseball Ütő 129
V. 4. 1. 2. Kard 129
V. 4. 1. 3. Fojtózsinór 129
V. 4. 1. 4. Tűzoltókészülék 129
V. 4. 1. 5. Kalapács 129
V. 4. 1. 6 Sövény vágó 129
V. 4. 1. 7. Konyhakés 129
V. 4. 1. 8. Húsos kampó 129
V. 4. 1. 9. Csavarhúzó 129
V. 4. 1. 10. Lapát 130
V. 4. 1. 11. Stilleto 130
V. 4. 1. 12. Sokkoló 130
V. 4. 2. Pisztolyok 130
V. 4. 2. 1. Bull.480 130
V. 4. 2. 2. Silverballer 130
V. 4. 2. 3. Hatlövetű 130
V. 4. 2. 4. SLP40 130
V. 4. 2. 5. SLP40 hangtompítós 130
V. 4. 2. 6. Stubnosed 130
V. 4. 2. 7. Igazi első világháborús pisztoly 130
V. 4. 2. 8. Kellék első világháborús pisztoly 130
V. 4. 2. 9. Módosított 1911 130
V. 4. 3. Géppisztolyok 130
V. 4. 3. 1. SAF SMG 130
V. 4. 3. 2. MP5 130
V. 4. 3. 3. MP7 130
V. 4. 3. 4. MP9 130
V. 4. 3. 5. TMP 130
V. 4. 4. Shotgun 130
V. 4. 5. Puskák 131
V. 4. 5. 1, FN 2000 131
V. 4. 5. 2. M14 131
V. 4. 5. 3. SG552 131
V. 4. 6. Mesterlövész puskák 131
V. 4. 6. 1. Légpuska 131
V. 4. 6. 2. Dragunov 131
V. 4. 6. 3. Elephant gun 131
V. 4. 6. 4. Kazo TRG 131
V. 4. 7. Egyéb 131
V. 4. 7. 1. Tűzőgép 131
V. 5. Fejlesztések 131
V. 5. 1. Silverballer fejlesztések 131
V. 5. 2. Shotgun fejlesztések 132
V. 5. 3. SMG fejlesztések 132
V. 5. 4. M4 fejlesztések 132
V. 5. 5. WD 2000 fejlesztések 133
V. 6. Küldetés értékelés 133
V. 6. 1. Mission Stats 133
V. 6. 2. Notoriety Rating 134
V. 6. 3. Money Earned 134
V. 6. 4. Bribes 134
V. 7. A szereplők 134
V. 7. 1. Alexander Leland Cayle 134
V. 7. 2. Diana 134
V. 7. 3. Mark Parchezzi III, alias Az albínó 134
V. 7. 4. Mohammed bin Faisal Al-Khaifa sejk 134
V. 7. 5. Margeaux LeBlanc, az Özvegy 134
V. 7. 6. Skip Muldoon 134
V. 7. 7. Vinnie Sinistra, a Szemtanú 134
V. 7. 8. A „madár" terroristák 134
V. 8. A helyszínek 134
V. 8. 1. Párizs 134
V. 8. 2. Sziklás-hegység 134
V. 8. 3. Las Vegas 135
V. 8. 4. Mississippi 135
V. 8. 5. San Diego, külváros 135
V. 8. 6. Vidámpark 135
V. 8. 7. Madri Gras karnevál 135
V. 9. Statégiák 135
V. 9. 1. Hogyan legyünk silent assasinek? 135
V. 9. 2. Álcázás 135
V. 9. 3. Tiltott területek 135
V. 9. 4. Testek elrejtése 135
V. 9. 5. Motozás 135
V. 9. 6. Lopakodás 135
V. 9. 7. Csendes gyilkolás 136
V. 9. 8. Általános tippek 136
V. 9. 9. Rangsorolások 137
V. 10. XBox360 különleges jutalmak 138
V. 11. Végigjátszás 139
V. 11. 1. Tutorial 139
V. 11. 2. A vintage year 140
V. 11. 3. Curtains down 141
V. 11. 4. Flatline 142
V. 11. 5. A new life 143
V. 11. 6. Murder of the crows 144
V. 11. 7. You better watch out 145
V. 11. 8. Death on the Mississippi 146
V. 11. 9. Till death do us part 147
V. 11. 10. House of cards 148
V. 11. 11. A dance with the devil 149
V. 11. 12. Amendment XXV 150
V. 11. 13. Requiem 151
V. 12. Cheat 151
V. 12. 1. PC csalások 151
V. 12. 2. PS2 csalások 151
V. 12. 3. Xbox és Xbox 360 csalások 151
V. 13. Easter Egg gyűjtemény 151
V. 13. 1. Rejtekhely 151
V. 13. 2. Death of a Showman 151
V. 13. 3. A Vintage Year 152
V. 13. 4. Curtains Down 152
V. 13. 5. Flatline 152
V. 13. 6. A New Life 152
V. 13. 7. The Murder of the Crows 152
V. 13. 8. You Better Watch Out 153
V. 13. 9. Death On The Mississippi 153
V. 13. 10. Till Death Do Us Apart 153
V. 13. 11. A House of Cards 153
V. 13. 12. Dance with the Devil 153
V. 13. 12. Amendment XXV 154
V. 13. 13. Requiem 154
V. 14. Segítség megrendelőknek (ICA Archívum) 154
V. 15. A filmről 155

I. fejezet: A Tomb Raider históriáskönyve

I. 1. 1. Tomb Raider: Az akta

A Tomb Raider története 1994-ben kezdődött - akkoriban még nem voltak annyira népszerűek a számítógépes, illetve konzolos játékok, mint manapság. A hősök szinte csak és kizárólag a férfinem képviselői közül kerültek ki, és mind nagydarab, izmos gyilkológépek voltak. A Core Design egyik fejlesztőjének, Toby Gardnak a fejében ekkoriban kezdett megfogalmazódni egy Indiana Joneshoz hasonló karakter ötlete. Azt akarta, hogy a szereplő kecses és elegáns legyen, így arra a döntésre jutott, hogy mindenképpen nőnek kell lennie. Elég furcsa gondolatnak tűnt, végül azonban sikerült társait meggyőznie: azzal érvelt, hogy a játékok egy új irányvonalát teremthetik meg. A lányt el is keresztelték Laurának, azonban aggályok merültek fel, a név ugyanis túl „brites" volt az amerikai piac ízlésének. Az első vezetéknév ötletek a Cruise és a Bond voltak, ezeket azonban elég hamar elvetették - igaz ami igaz, egyik sem túl eredeti.

Aztán azon kezdtek tanakodni, vajon hogy nézzen ki maga a főszereplő. Kezdetben azt tervezték, hogy egy izmos, brutális hölgyike legyen, aki baseball sapkáját a szemébe húzva szolgáltat igazságot. Szerencsére ez a borzalmas lehetőség hamar feledésbe merült. Először szőke hajat képzeltek el neki, végül barnásra változtatták, és adtak neki egy kedves kis copfot is. Érdekesség, hogy a legelső epizódban ez hiányzik, ugyanis képtelek voltak megoldani azt, hogy Lara haja a testtel egy ütemre mozogjon, és ne nézzen ki teljesen idétlenül.

A Tomb Raider végül 1996-ban jelent meg, és osztatlan sikert aratott. Több magazin díját is elnyerte, számos szervezet választotta az év játékának. De ami még fontosabb: a közönség imádta. Kaland és akció keveréke volt, tehát a kor divatjával ellentétben nem csak mészárlásról szólt. Többen is függők lettek, szerelmes leveleket írnak a kiadó postacímére, úgy tűnt, mindenki bolondul Lara Croftért. Az első rész újrakiadása Tomb Raider Gold címen jelent meg, és az alapjátékon felül további négy szintet tartalmazott - ezek Egyiptomba és Atlantisz világába repítették a játékosokat.

Az igazi folytatás egy évvel később, 1997-ben érkezett, és az immár copfos lányka újra tarolt. A Tomb Raider második részének újrakiadása a Golden Mask címet kapta, és tartalmazta az eredeti játékot, valamint öt bónusz pályát is. A teljes játékkal rendelkező rajongók a pályákat az internetről is letölthették. Az öt új kaland a rejtélyes Álarc körül forog, ami a legenda szerint Tornarsuk maszkjaként vált ismertté. Segítségével akár az örök életet is elérheti viselője. Lara először egy réges-régi fotón pillantotta meg az ereklyét, és azóta nem tudott szabadulni emlékétől.

Az 1998-as harmadik rész nem sok újdonságot hozott, de azért így is szépen fogyott. Történeti sorrendben ide kapcsolódik a Lost Artifact címet viselő kiadás, ami nem a megszokott re-release volt, hanem egy teljesen önálló játék, mely közvetlenül az előző epizód végén kezdődik. A cuccot az Eidos Platinum Collection keretein belül jelentették meg.

Újabb egy év múlva, 1999-ben megjelent a negyedik epizód, ami sokkolta a rajongókat. A történet végén ugyanis Lara csapdába esik egy templomban, és rengeteg törmelék, illetve szikla zuhan rá. A játékostársadalom lélegzetvisszafojtva várakozott az újabb folytatásra. Vajon életben van Lara? Túl lehet-e élni egy ekkora szerencsétlenséget?

2000-ben meg is érkezett az újabb rész, mely azonban súlyos csalódást okozott. A grafika szinte semmit nem fejlődött, és hemzsegett a bugoktól, ráadásul nem is vitte sokkal tovább a történetet. A rajongók érthetően nem örültek, ám némi optimizmusra adhatott okot az, hogy a záró képsorokban arra utalnak, Lara talán még mindig életben van.

2003 nyarán megjelent a nagy érdeklődéssel várt Angel of Darkness, ami ismételten nem igazán nyerte el a rajongók tetszését. Átgondolatlan, tökéletlen játékmenet, feleslegesen túlbonyolított pályák, és még több bug, mint elődjében. Igazi szörnyűség. A bukásnak meg is lett a következménye: az Eidos kirúgta a Core Design csapatát, és a Crystal Dynamics fejlesztőit szerződtette a hetedik rész programozására.

A 2006-ban megjelent Legend beváltotta a hozzá fűzött reményeket: képes volt visszaadni a sorozat régi nívóját, és hamar közkedvelt lett a játékosok körében. Látványos helyszínek, izgalmas, fordulatos játékmenet, és lebilincselő élmény, ezek jellemzik az új Tomb Raidert. Lara pedig szebb, mint valaha. A kishölgy evolúciója egyébként igen érdekes, ajánlatos megnézni, hogy festett az első epizódban (néhány pixelből állt csupán), és a Legendben (brutálisan realisztikus, talán még a haján lehet javítani). A különbség igen látványos.

I. 2. Lara Croft: Az akta

I. 2. 1. Biográfia

Lara 1968 február tizennegyedikén született Angliában, a nemes Lord Henshingly Croft egyetlen lányaként. Tizenegy éves koráig magánoktatásban részesült, majd szülei beíratták a wimbledoni leányiskolába, ahol tizenhat éves koráig tanult. Ezután folytatta tanulmányait, egészen pontosan a Gordonstounban található, egyébként kiváló hírű lánykollégiumban. A hölgy itt tanulta meg a falmászás rejtelmeit. Itt történt továbbá az is, hogy Lara meglátott egy érdekes National Geographic borítót, melyen számára ismerős nevet fedezett fel, még pedig Werner Von Croy professzorét. Larát már régebben tanította a köztiszteletben álló régész, és előadásai igen komoly hatást gyakoroltak a lányra. Mentoraként tekintett a professzora, tulajdonképpen az ő példája miatt érzett kísértést, hogy bejárja a világ legrejtelmesebb zugait. A cikk arról szólt, hogy Von Croy egy szenzációs feltárásra készül Ázsiában, valahol Kambodzsa északi részén. Lara érezte, ezt a lehetőséget nem szabad kihagyni. Beviharzott szülei szobájába, lobogtatva az újságot, és közölte velük, hogy szeretne részt venni az expedíción.

Lord Croft rövid rábeszélés után engedett lánya követelésének, tudván, hogy úgysem beszélheti le a veszélyes vállalkozásról. Levelet írt a professzornak, melyben bizonyos mennyiségű anyagi támogatás fejében helyet kért leányának a csapatban. Von Croy beleegyezett, mivel az expedíció kimondottan békés területen haladt

át, így nem volt oka félteni Lara testi épségét. Az összeg igen nagyvonalú volt, de a professzor egyébként is szívélyesen üdvözölte a lányt, hiszem emlékezett rá a szemináriumról, főleg érdeklődő természetére, intelligens kérdéseire. Croft kisasszony nem okozott csalódást.

Huszonegy évesen egy svájci egyetemre iratkozott be, és úgy tűnt, az élete sínen van: teniszleckék, jólét, boldogság, pénz, pénz, és még több pénz. Larát azonban egy utazás végleg megváltoztatta. Éppen egy sítúráról tartott hazafelé, mikor repülőgépe lezuhant a Himalája legzordabb vidékén. A család gyászba borult, ám Lara két héttel később, szinte sértetlenül sétált be egy Tokakeribi nevű hegyi falucskába. Ahelyett, hogy a szerencsétlenség megtörte volna, csodálatos túlélési képességekről tett tanúbizonyságot. Mikor megtalálta a menekülést jelentő falucskát, már tudta: az élete éppen akkor vett gyökeres fordulatot.

Úgy érezte, valamit le akar tenni az asztalra, nem csak céltalanul létezni a fényűző pompában. Rájött, hogy semmi sem okoz neki nagyobb örömet annál, mint ha egyedül utazgat és kalandozik a nagyvilágban. Családja persze nem nézte jó szemmel a tékozló lányt, és véglegesen ki is közösítették (illetve megvonták havi „zsebpénzét"), miután megtagadta a frigyre lépést Farrington grófjával. Mellesleg a gróf úr a mai napig hiába vár az igenre.

Lara írni kezdett, hogy utazásait finanszírozni tudja. Beszámolóival igen nagy hírnévre tett szert... negatív és pozitív értelemben egyaránt. Legismertebb művei az „És a Tirannoszaurusz állkapcsa összezárult a fejemen", és a „Hegyi ember lemészárlása". Állítása szerint nincs elég ideje ahhoz, hogy minden kalandját papírra vesse.

Lara jelenleg Angliában él, Surrex közelében van egy kis birtoka, amelyet nem sokkal ezelőtt örökölt. Nem olyan, amilyenhez szokott, ám arra tökéletes, hogy az összegyűjtött ereklyéket el tudja valahová helyezni.

I. 2. 2. Kedvencek
Kedvenc filmjei: *Gyilkos túra* (John Boorman), *Aguirre, Isten haragja* (Werner Herzog)

Kedvenc zenéi: Lara olyan nevelést kapott, hogy csak és kizárólag a klasszikus zenét tekintse értéknek, ám – mint sok minden másnak – ennek is hátat fordított. Rajong a U2 zenekarért, és személyesen ismeri a Nine Inch Nails tagjait, akiknek a nagynénje mutatta be. A trance zenét különösen alkalmasnak találja edzések felpörgetésére

Neve: Lara Croft
Nemzetiség: angol
Születési dátum: 1968 02. 14.
Születési hely: Wimbledon, London
Családi állapot: Hajadon
Vércsoport: AB-
Magasság: 170 cm
Súly: 59 kg
Haja színe: barna
Szeme színe: barna

Kedvenc étel: noha profi szakács, nem szeret nagyokat főzni. Kedvence a pirítós babbal, ami meg kell hagyni, tényleg elég egyszerű étel

Kedvenc jármű: Norton Streetfighter típusú motorkerékpárja
Hobbi: bármilyen kihívást jelentő sport

Jövőbeli tervek: bár tudja, hogy remek atléta válhatna belőle, igazából nem érdekli a dolog. Az ősi sírok, egykor volt nagyszerű kultúrák indítják be a fantáziáját, illetve régi vágya teljesülne, ha eljutna egyszer a világ tetejére, a Mount Everestre. Ennek oka egyébként Brian Blessed nevű barátja, aki már többször is próbálkozott, ám eddig nem járt sikerrel. Lara megfogadta, amennyiben még sokáig nem éri el célját, a saját hátán fogja a férfit felcibálni a Csomolungmára

Kedvenc történelmi személyek: minden nagy vezető, aki elég jelentősnek tartotta magát ahhoz, hogy hatalmas sírboltokat emeljen önnön dicsőségére. Legnagyobb bánata, hogy manapság már nincsenek ilyen emberek

Félelmei: nagynénje Corgi nevű kutyája, aki számos alkalommal harapta meg

Különleges ismertetőjele: mindkét kezében egy-egy automata pisztoly

I. 2. 3. A teremtő
Alkotója, Toby Gear így nyilatkozott róla: „Lara Croft történetét elsősorban az Indiana Jones sztorik ihlették. A karakterbe próbáltunk belegyömöszölni minden jót, amit valaha is filmen láttunk. Komoly inspirációt jelentett a Tank Girl című film, valamint John Woo összes alkotása. Larában vagy egy kicsi a vadóc énekesnő, Neneh Cherry személyiségéből is. Próbáltuk úgy megtervezni a külsejét, hogy egyszerre legyen ellenállhatatlan szexbomba, és visszafogott, hűvös arisztokrata. Az eredeti modell közel négyezer poligonból épült fel, ami akkoriban ritkaságszámba ment."

I. 3. Az eddig kalandok

I. 3. 1. Tomb Raider 1
Megjelenés: 1996
Platformok: PC, PS, Saturn, Mac

Itt kezdődött minden. Lara Croft ekkoriban Jacquilene Natla, a Natla Technologise nevű cég elnökasszonyának szolgálatában állt. Feladata egy titokzatos ereklye megszerzése volt, mely egy perui sírkamrában állta ki eddig az idők próbáját. Játékosok millióni segítettek neki, s végül el is érte célját, megtalálta a legendás tárgyat. Ekkor azonban rá kellett döbbennie, hogy furcsa lelet csupán része egy Atlantisz korából származó, ebből adódóan felbecsülhetetlen értékű legendás ereklyének, az Ivadéknak. Arra is rájött, hogy nem csak ő szeretné megszerezni a becses tárgyat, és hogy (micsoda meglepetés) jelenlegi munkaadója sem az, akinek mutatja magát.

A játék tizenöt szintet tartalmazott, és olyan helyszíneken át alandozhattunk, mint Dél-Amerika, Görögország, Egyiptom, vagy akár

Atlantisz elveszett világa. A hangsúly a felfedezéseken és rejtvényeken volt, de természetesen a harc is jelentős szerepet kapott.

I. 3. 2. Tomb Raider 2
Megjelenés: 1997
Platformok: PC, PS, Mac

A sorozat második részében Lara Croft egy újabb ősi ereklye nyomában van, ami ezúttal nem más, mint Xian Tőre. A legenda szerint az, aki birtokolja ezt a nemes fegyvert, kap mellé ingyen egy sárkányt is, és szabadon irányíthatja azt. Természetesen ismét akadnak vetélytársai a bátor kalandorlánynak. A Flamma Nera (olasz kifejezés, jelentése: Fekete Láng) nevű titkos szervezet, vagy inkább szekta, Marco Bartoli vezetésével világuralomra tör; a terv elengedhetetlen része a Lara által is keresett tőr.

A játékmenet nem sokat változott, valamivel több a harc és a vér, de ezt leszámítva a fejlesztők a „győztes csapaton ne változtass" elvet követték. A játék teljesítéséhez tizenhat nagy és két kisebb szinten kell átverekednünk magunkat, miközben olyan híres helyszíneket járhatunk be, mint a kínai Nagy Fal, Tibet, vagy Velence csatornái, de küzdhetünk egy süllyedő hajón is.

I. 3. 3. Tomb Raider 3
Megjelenés: 1998
Platformok: PC, PS, Mac

Immár harmadik alkalommal hódította meg a képernyőket a vagány régészlány, akit ezúttal Indiában találunk, amint egy titokzatos tárgy, az Infada Kő után kutat. Ahogy lefelé halad a Gangesz mentén, találkozik egy skót kutatóval, bizonyos Dr. Willarddal, akinek hasonló küldetése van, mint neki. Tőle tudja meg, hogy a Kő valójában egy meteorit belsejében érkezett bolygónkra, három másik társával egyetemben. Lara a tovább kutatások során meglátogatja Londont, a nevadai 51-es zónát, a Déli sark jégbirodalmát és a Csendes-óceán trópusi szigetvilágát is.

I. 3. 4. Tomb Raider: The Lost Artifact
Megjelenés: 1998
Platformok: PC, PS, Mac

Ez a kis köztes epizód ott kezdődik, ahol a harmadik rész befejeződött: a néhai Dr. Willard ódon kastélyában. Lara ezúttal egy ötödik darab után kutat, ami talán felfedi végre a meteor igazi titkát. A többségében Skóciában és Franciaországban játszódó történet szorosan követi a harmadik rész cselekményét.

I. 3. 5. Tomb Raider 4: The Last Revelation
Megjelenés: 1999
Platformok: PC, PS, DC, Mac

A negyedik epizód sok szempontból mérföldkőnek számít a sorozat történelmében. Ekkor nyúltak vissza először Lara fiatalkorához, egészen pontosan legelső kalandjához, az 1984-es kambodzsai expedícióhoz, ahol Lara megtanulta az ereklyevadászat tudományának alapjait a legendás professzor, Werner Von Croy tolmácsolásában. Ő egyébként később is feltűnik a történet során. E múltba révedő küldetés szolgált tutorial gyanánt a Larával csak ismerkedő játékosok számára.
A játék ezt leszámítva egyetlen helyszínen, Egyiptomban játszódik, ahol Lara egyik küldetése során véletlenül kiszabadítja az egyiptomi mitológia egyik legvérengzőbb istenét, Hóruszt. Persze rendes csaj ő, nem akart rosszat, így mindent megtesz annak érdekében, hogy visszakergesse az ártányt oda, ahová való. A sztori meglepő módon zárul: Larát maga alá temeti Hórusz barlangja.

I. 3. 6. Tomb Raider 5: Chronicles
Megjelenés: 2000
Platformok: PC, PS, DC, Mac

A rajongók nem nyugodhattak meg, hiszen az ötödik epizód szinte semmit sem mutat meg abból, mi történt valójában Larával. A sztori szerint a gyászszertartásra összegyűlt barátai emlékeznek rá oly módon, hogy mindegyikük elmesél egy becses történetet, melyet szegény lánnyal együtt élt át. A játék során négy ereklyét szerezhetünk meg, ám Lara sorsának alakulásával kapcsolatban továbbra sem kapunk lényegi információt.

I. 3. 7. Tomb Raider 6: The Angel of Darkness
Megjelenés: 2003
Platformok: PC, PS2

A nagy érdeklődéssel várt visszatérés elején Lara máris pácba kerül: Von Croy professzor ugyanis halott, és minden jel arra utal, hogy a régésznő követte el a gyilkosságot. Ő azonban nem emlékszik semmire, és menekülnie kell. Később kiderül, a bonyodalmat négy, 14. századból származó festmény okozta, amiket természetesen több szervezet is szeretne magáénak tudni. Sorozatgyilkosok, titokzatos szekták, mutáns szörnyek, és rengeteg bug jellemezte Croft kisasszony hatodik kalandját.

I. 3. 8. Tomb Raider 7: Legend
Megjelenés: 2006
Platformok: PS2, PC, Xbox, X360, Ds, GBA, GC, PSP, Mobil

Lara legutóbbi kalandja nyomán a sorozat ismét régi fényében tündököl. A számos egzotikus helyen játszódó kaland kimondottan izgalmas, élvezet végigjátszani. A történet több szálon fut; az Excalibur, Arthur király legendás kardja áll a a középpontban, de megismerhetjük Lara édesanyja halálának körülményeit, valamint egyik csinos, ám erősen őrült barátnőjét, Amandát is. A Tomb Raider sorozat eddigi legjobb, leglátványosabb és legélvezetesebb darabja.

II. fejezet: Tomb Raider 5: Chronicles

II. 1. Bevezetés

A Tomb Raider sorozat sok mindent megélt már, ám a Chronicles megjelenéséig jobbára sikert sikerre halmozott. A rajongók többsége szerint ezzel az epizóddal indult az a folyvást mélyülő válság, mely az Angel of Darknessben teljesedett ki. Ezzel mondjuk lehetne vitatkozni, ám tény ami tény: a Chronicles nem igazán nyerte el a játékosok tetszését. A Last Revalation után milliók találgatták, vajon életben maradhat-e Lara azután, hogy a fejére omlott Hórusz temploma, és erélyesen követelték a magyarázatot. A fejlesztők ehhez képest csupán egy „ismétlő válogatást", afféle visszatekintést voltak képesek összehozni, ami érthető okból nem nyerte el a Lara-hívők rokonszenvét.

A játék végén egyetlen jelenet utal arra, hogy kedvencük talán még életben van, ami ilyen felfokozott várakozás mellett nem elegendő. Azért a Chronicles kifejezetten jó sztorival rendelkezik, méltó emléket állítana a kalandornőnek, ha az tényleg alulról szagolná azt a bizonyos ibolyát. A látvány maradt a régi, mai szemmel elég nevetségesen fest, de ne feledjük, ez az epizód a mindössze 33 MHz-en baktató Playstation hardverjére volt optimalizálva.

II. 2. Sztori

Az előző epizód végén Lara valószínűleg halálát lelte Egypitomban, mikor Hórusz Templomának sziklái ráomlottak. Minden idők legizgalmasabb női karakterje tehát úgy tűnik, halott, ám kalandjai még nem értek véget. Egy esős éjszakán négy alak gyűlik össze a szobornál, mely a lánynak állít emléket. Közösen koszorút helyeznek el, így emlékezvén a szerencsétlenül járt barátjukra. Winston, Jean Yves, Dunstan tiszteles és Zip a Croft rezidenciára vonulnak, hogy a tűz körül felelevenítsék Larával közösen átélt kalandjaikat. Négy férfi, négy történet – In Memoriam Lara Croft.

II. 3. Főszereplők

II. 3. 1. Mesélők

Winston: a Croft család szolgálója, és talán mondhatjuk, barátja. Ír származású, Lara valamilyen szinten atyjaként tekint rá. Már az első Tomb Raider óta rendszeres szereplő, ám csak nem régóta van neve. A rajongók kezdetben Jeevesnek nevezték el, ami jellegzetes komornyik névnek számít. Kísérteties a hasonlóság közte, és Bruce Wayne (Batman) Alfred nevű inasa között. Nyilván a véletlen műve.

Jean Yves, vagy Jean-Pierre: meglehetősen titokzatos karakter. A neve sehol sem szerepel a titkok megtalálása esetén megnyíló extra cuccokban, úgy tűnik, a fejlesztők sem voltak tisztában kilétével. Több néven is ismerik, sokan szólítják Johnnak. A Tomb Raider 4-ben feltűnt egy hasonló nevű figura, de az cseppet sem hasonlít a mostanira. A közös pontok a barátság Larával, a nemzetisége, valamint az a sejtés, hogy szintén régészként tevékenykedik. Érdekesség, hogy a valóságban létezik egy Jean-Yves Empereur nevű francia régész, aki egypitomban végzett kutatásokat, s a hírek szerint róla mintázták a negyedik epizód karakterét. Egyes értesülések azonban arról szólnak, hogy a neves professzor ennek egyáltalán nem örült, ezért kellett megváltoztatni a külsejét. Az Eidos később nyilvánosan is bocsánatot kért tőle a kínos bakiért

Patrick Dunstan atya: teljesen új szereplő, Winstonhoz hasonlóan ír származású, és valószínűleg az inas régi barátja. A játék során tanúi lehetünk annak, hogyan találkozott Larával, és hogyan mentették meg kölcsönösen egymás életét. Foglalkozását tekintve pap és démonvadász, minden bizonnyal megismerkedésük óta tartja a kapcsolatot a lánnyal. Figyeljétek meg azt a különleges képességét, hogy változtatja a haja színét, ez egy csúnya bug következménye. Ráadásul a cégnél gyakran a nevével sincsenek tisztában, előfordul, hogy Dustan atyának nevezik őt

Zip: szintén új fiú, vele találkozhatunk későbbi kalandjaink folyamán is. Az afro-amerikai srác hackerként és kommunikációs specialistaként tevékenykedik. Hangjánál csak viccesek szánt beszólásai borzasztóbbak. Folyamatos kapcsolatban áll Larával, egy headset segítségével kommunikálnak az utolsó küldetések alatt

II. 3. 2. Mellékszereplők

Werner Von Croy: igazán érdekes karakter, Lara Croft mentorának tekinthető. Már igen korán megismerkedtek, ő vezette be a lányt a kalandok birodalmába. A negyedik epizódban a halál egyiptomi istene, Hórusz szállta meg őt, így egy időre ellenségekké váltak. Olyannyira sikeres volt a gonosz léleknek ez az időszak, hogy Larát sikerült is olyan nehéz helyzetbe hoznia, melyből nem volt kiút. Hórusz azonban nem gondolta volna, hogy éppen Von Croy lesz az, aki visszahozza a lányt az életbe... ahogy a professzor sem sejtette, milyen csúnya vég vár rá a hatodik rész elején

Larson: még ez első epizódból átmentett ellenség, igazi ámokfutó

Pierre: szintén az első Tomb Raider játékból érkezett, Larson mentorának és partnerének tekinthető. Francia, így erős akcentussal beszél

Yarofev admirális: a történet egyik kulcsszereplőjévé lép elő, mikor segít Larán a bajba került orosz tengeralattjárón. Számos éve szolgálja már hazáját, és nem tetszik neki, ahogy Oroszország manapság kinéz: felbomló államszervezet, maffia-uralom, totális korrupció. Végeredményben jólelkű ember.

Szergej: tipikus orosz gengszter, feltételezhetően a maffia egyik magas beosztású vezetője. A Jézus Krisztus keresztre feszítésénél használt lándzsára (Végzet lándzsája) fáj a foga. Bizonyos szempontból eléri a célját a játék folyamán... bár ő ennek valószínűleg kevéssé örül

Vladimir Kaleta: közel 700 éves élőhalott. Eredetileg kozák szabadsághős volt, manapság már csak egy lóháton járó démon. Fura módon hazájától elég távol, egy ír faluban rekedt, ott kell kísértenie. Emiatt - érthető módon - dühös, és nem szívesen barátkozik senkivel.

II. 4. Fegyverek

▶ **Pisztolyok:** az első játék óta simogathatjuk ezeket a szimpla, ám elég hatásos lőfegyvereket. Több hollywoodi hősnek is hasonló lehet - jellegzetes tulajdonsága, hogy sosem fogy ki belőle a lőszer. Ha mániákusan spórolni szeretnénk a munícióval a komolyabb ellenfelekre, bátran használjuk ezt, hisz mérsékelt tűzereje dacára jó szolgálatot tehet.

▶ **Revolver, Desert Eagle:** Érdemes együtt kezelni a két típust, hiszen gyakorlatilag minden tulajdonságuk megegyezik. Sajnos ebbe már nincsen végtelen beleváló, viszont tűzereje sokszorosan múlja felül a sima pisztolyét. Felszerelhető lézeres célzóberendezéssel, így akár mesterlövészt is játszhatunk vele. Első felbukkanása a sorozat negyedik epizódjához köthető.

▶ **Shotgun:** újabb régi ismerős, különlegesége, hogy ebben a részben kétfajta, egymástól kissé különböző töltényt pakolhatunk bele: normál, és wideshot, utóbbi nagyobb területre szórja az áldást. Közelre roppant hatásos, viszont lassú.

▶ **Uzi:** Szintén az első játékban tűnt fel, s bár gyengébb a Revolvernél és a Desert Eagle-nél, azért elég klassz kis cucc. További hátránya, hogy zabálja a lőszert. Én személy szerint nem túl sokat használtam. Az újabb részekben sokkal jobban ki van dolgozva.

▶ **HK Gun:** erős automata fegyver - ebből adódóan nem is használhatjuk az egész történet során, csak az utolsó mesében. Háromféle sebességet lehet rajta beállítani, beépített lézerrel rendelkezik, hangtompítóval is felszerelhető, persze ha csak ha ismerjük a megfelelő csalást. Rokona az Uzinak, de sokkal jobban alakítható, mesterlövész puskaként és golyószóróként is használható.

▶ **Tapadó puska:** nem igazán támadófegyver, sokkal inkább alkalmas nehezen elérhető helyek megközelítésére. Ha kilőjük a töltényként funkcionáló kampót, máris használhatjuk a kötelet. Sajnos csak az utolsó szinten kapjuk meg, pedig igazi különlegesség.

▶ **Kloroformmal átitatott rongy:** ne becsüljük le, igen veszélyes fegyver. A kloroform nem játék, erről főleg azok a rovarok mesélhetnének, akiket gyűjtők, kutatók fogtak el, és nyomták bele a befőttes üvegbe. A másnap jelentkező kemény fejfájás még a legenyhébb következménynek számít. Egy nagyobb adag (mondjuk egy üveg, amennyit Lara használ előszeretettel) simán hazavág egy átlagos embert, tehát ha lopakodni és ezzel egy időben gyilkolni is vágyunk, használjuk bátran.

II. 5. Az irányítás

II. 5. 1. Dreamcast irányítás

Start – Pause menü, inventory
R – Guggolás, sprintelés
L - Körbenézés
Analóg kar - futás
D-pad irányok - sétálás
Y – Fegyverek előkapása/elrakása
X – Ugrás
A - Interakció
B – Gurulás

II. 5. 2. PlayStation 2 irányítás

II. 5. 2. 1. Az alapok

Futás - D-Pad Fel
Hátraugrás - D-Pad Le
Oldalra fordulás - D-Pad Jobbra/Balra
Sétálás - R1
Ugrás - Négyzet
Oldalra (kis) lépés - R1 + D-Pad Jobbra/Balra
Gurulás, fordulás - Kör
Fegyverek előkapása/elrakása, Headset deaktiválása, jelzőfény eldobása - Háromszög
Akció - X
Körülnézés - L1 + D-Pad
Zoomolás kifelé, jelzőfény használata - R1 + Select
Guggolás, zoomolás befelé - L2

II. 5. 2. 2. Úszás

Vízalatti úszás – Négyzet + D-Pad
Vízalatti forgás - D-Pad
Vízalatti bukfenc – Kör
Felszíni úszás - D-Pad, L2, R2
Kimászás vízből – X + D-Pad

II. 5. 2. 3. Különleges mozdulatok

Nagyobb ugrás – Négyzet + D-Pad felfelé
Hátraszaltó - Négyzet + D-Pad lefelé
Oldalra ugrás – Négyzet + D-Pad balra/jobbra
Futás közben ugrás – D-Pad felfelé + Négyzet
Biztonságos lemászás – D-Pad lefelé + X
Fordított lemászás – Kör + X
Mászás sarkoknál – X + D-Pad jobbra/balra
Majom mászás (Monkey Swing) – X + D-Pad
Felhúzódzkodás – X + D-Pad felfelé
Felhúzódzkodás kézenállással – X + R1 + D-Pad felfelé
Magas peremre ugrás – X + D-Pad felfel/lefelé
Objektum eltolása/elhúzása – X + D-Pad lefelé/felfelé
Vízbe ugrás – R1 + Négyzet + D-Pad felfelé
Vetődés és gurulás – D-Pad felfelé + R1 + Négyzet
Vízbe ugrás szaltóval – R1 + Négyzet + D-Pad felfelé + Kör
Szaltó, levegőben megfordulással – Kör + Négyzet
Létrára kapaszkodás – X + D-Pad felfelé
Létrára mászás – X + D-Pad
Szaltós leérkezés létráról – Négyzet
Létráról létrára ugrás – Négyzet + Kör + X

Kúszás – L2 + D-Pad
Sprintelés - D-Pad + R2

II. 5. 3. PC irányítás

II. 5. 3. 1. Az alapok
Futás - Fel
Hátraugrás - Le
Oldalra fordulás – Jobbra/balra
Sétálás - Shift
Ugrás - Alt
Oldalra (kis) lépés – Shift + Balra/jobbra
Gurulás, fordulás - End
Fegyverek előkapása/elrakása, Headset deaktiválása, jelzőfény eldobása - Space
Akció - Ctrl
Körülnézés - nyilak
Zoomolás kifelé, jelzőfény használata - ←
Guggolás, zoomolás befelé - →

II. 5. 3. 2. Úszás
Vízalatti úszás – Alt + nyilak
Vízalatti forgás - nyilak
Vízalatti bukfenc – end
Felszíni úszás – Nyilak, Delete, Page Down
Kimászás vízből – Ctrl + Fel

II. 5. 3. 3. Különleges mozdulatok
Nagyobb ugrás – Alt + Fel
Hátraszaltó - Alt + Le
Oldalra ugrás – Alt + Bal/jobb
Futás közben ugrás – Fel lenyomva + Alt
Biztonságos lemászás – Ctrl + Le
Fordított lemászás – End + Ctrl
Mászás sarkoknál – Ctrl + jobbra/balra
Majom mászás (Monkey Swing) – Ctrl + nyilak
Felhúzódzkodás – Ctrl + Fel
Felhúzódzkodás kézenállással – Ctrl + Shift + Fel
Magas peremre ugrás – Alt + Ctrl + Fel
Objektum eltolása/elhúzása – Ctrl + Fel/le
Vízbe ugrás – Shift + Alt + Fel
Vetődés és gurulás – Fel nyomva + ugrás
Vízbe ugrás szaltóval – Shift + Alt + Fel nyomva + End
Szaltó, levegőben megfordulással – Alt + End
Létrára kapaszkodás – Ctrl + Fel
Létrára mászás – Ctrl + nyilak
Szaltós leérkezés létráról – Alt
Létráról létrára ugrás – Alt + End + Ctrl
Kúszás – Kúszás + nyilak
Sprintelés - Nyilak

II. 6. Végigjátszás

II. 6. 1. Róma

II. 6. 1. 1. Streets of Rome
Az utcán kezdünk. Értelemszerűen forduljunk be a folyosóra, ez egy amolyan tutorial training lesz, a mozgásokat kell begyakorolnunk. Ha profinak érezzük magunkat, ki is hagyhatjuk, és mehetünk egyenesen tovább. Nem hiszem, hogy túl nagy gondot okozna a felhúzódzkodás a dobozokra. Amikor abba a terembe érünk, melyet egy az egész teret átívelő állványzat szel ketté, ugorjunk fel, és így másszunk át a túloldalra, ahol megtanulhatunk falat mászni. Mikor felkapaszkodtunk, szedjük össze az állvány tetejéről a jelzőfényt, és az elsősegély csomagot, majd folytassuk utunkat, ezúttal kúszva. Mikor kiértünk a következő terembe, húzzuk meg a kallantyút, s az ajtó kinyílik. Menjünk le a lépcsőn, át a dobozokhoz, és ugorjunk fel a medencéhez. A csatornán keresztül ússzunk, ameddig tart. Egy kis egyensúlyozási gyakorlat után vegyük fel a dolgokat a szekrényről. Essünk le a kötél mellett, és az ott található polcokat is fosszuk ki. A két üres polcot be lehet tolni, a bal oldalinál töltényt, a másiknál titkos bejáratot találunk.

A folyosó végén a polcon van egy virágocska, ezzel meg is van az első titkos hely. Most másszunk vissza oda, ahol kötéltáncoltunk, s menjünk egyenesen tovább. Nyissuk ki az ajtót a folyosó végén, így visszajutottunk a kiindulási terembe. Szaladjunk ki a szabadba. A szökőkútnál a napernyő egy fényjelzőt rejt. Keressük meg a kőfejet piros háttér előtt, és nyújtsunk a szájába. Csodák csodája, egy rács húzódik fel tettünk nyomán (a szökőkutas tér előtti helyszínből nyíló sikátorban), felfedve még egy arcot, vele is csináljunk hasonló huncutságot. Egy elég nagy denevércsalád lesz a jutalmunk, szaladjunk előlük ki, majd térjünk vissza. Az új kőkocka segítségével ugorjunk fel az oszlopos részre. Szaladjunk át a tetőn, és az út végeztével essünk le a folyosóra. Az üvegablakokat szétlőhetjük, értékes ajándékokat rejtenek. A harmadik mögött nem meglepetés, hanem nagy mélység fogad minket, ugorjunk át szembe. Balra felmászva kulcshoz jutunk. Másszunk vissza ahol üvegeztünk, és menjünk le a lépcsőn, végezzük ki az itt található kutyát, majd tartsunk a tér felé vissza, útközben egy másik kutyussal is találkozunk.

A teremben szedjük fel a tárgyakat, menjünk tovább, nyissuk ki az ajtót, újabb állat ront ránk. A szökőkútnál lesz a bejárat, használjuk a kulcsot. Vegyük elő fegyverünket, s kezdődhet az öldöklő üldözéssel kombinált tűzpárbaj. Larson, a gonosz ember, amikor már ólommérgezése van, mindig elhagyja a terepet. Kövessük, de először menjünk le bal oldalra a kulcsért. Mikor felérünk, a gazfickó már átmászott, úgyhogy párbajozzunk kicsit vele, aztán megint meglóg. Másszunk át a mélység felett, majd essünk le az utcára a másik oldalon. Menjünk be az épület alatti részbe, és a lépcsőn felfelé. Az egyik beugróban töltényeket, a lépcső végén pedig egy Coltot találunk. Menjünk be a jobb oldali lépcsőnél található ajtón, balra lesz egy távcsöves-lézeres célzó cucc, pakoljuk rá a Coltra. Lőjük ripityára a zárat, s menjünk tovább. Itt ismét egy kulcsot találunk. Meneküljünk el a vakmerő patkányok elől, egészen a lépcső végéig, és menjünk a kapuhoz, ahol a két kulcsot be kell illesztenünk, mire a kapu, mintha szégyellné magát, nesztelenül kinyílik.

Larson és Pierre vidáman beszélgetnek egy animáció keretein belül, mi azonban egyelőre ne foglalkozzunk velük. Inkább lépjünk be a kertkapun, és a főépület oldalán található bejáraton hatoljunk be az objektumba. Kiérve a nyílt térre, lőjük meg a harangot. Vissza kellene mennünk oda, ahol a Colt fegyverünket találtuk, itt most egy nyílt kaput láthatunk, mely a kondulásra tárta ki magát. Ter-

mészetesen nézzük meg a helyiséget, végezzünk a kutyával, és szedjük össze a tárgyakat. Itt leljük meg a pálya második titkát. Kisvártatva egy ajtó nyekergését hallhatjuk. Haladjunk az épület teteje felé, így oda kerülünk, ahol az előbb a két gazfickó diskurált. Szedjük össze a tárgyakat, majd menjünk visszafelé, de útközben észrevehetünk egy beugrót kissé fentebb tőlünk. Másszunk fel, és ugorjunk át a szemközti épületre. Érintsük meg a kőarc száját, mire feltárul egy újabb ajtó, induljunk is arrafelé. Odabenn két kőből készült madarat, és egy faltörő kost fedezhetünk fel. Bal oldalra indulva rövid idő múlva belefutunk egy kallantyúba. Ha meghúzzuk, az egyik madár jelentős változásokon megy át. Érintsük meg, és forgassuk el. A másik bejárat felé menvén hamarosan a koshoz érünk. Az épület oldalán oldalazzunk jobbra, s hamarosan megleljük a másik kart is. A másik madár is szabaddá válik, így térjünk vissza, és forgassuk el azt is. Ha megvagyunk, az építmény aljában lévő ajtó kinyílik. Most oda menjünk vissza, ahol legutóbb benyúltunk az arc szájába. Láthatjuk, hogy két kis bemélyedés keletkezett, mióta itt jártunk. Ez a harmadik titkos hely a pályán. Az épület elé jussunk le, és vegyük magunkhoz a Szaturnusz jelet. Pierre és Larson azonban rövid közjáték után elveszti tőlünk a szimbólumot. Larson bepakolja a foglalatba. Óriási mázlista, hiszen azonnal azonnal belecsap egy villám, mire Pierre halálra válva rohan pajtása segítségére. A nagy riadalmat látva Lara ügyesen kereket old.

II. 6. 1. 2. Trajan's Markets

Kezdéskor fussunk be a jobb oldali helyiségbe. A ládát szétlőve vegyük magunkhoz a feszítővasat. Nézzük meg a szemben lévő két másik szobát is, majd az utolsóba befutva vegyük fel a tárgyakat. Másszunk fel egészen a kötélig, s az ablaknál ugorjunk be, vegyük fel a lőszert. Egyensúlyozzunk végig a kötélen, majd a következő teremben jussunk el az ablakig. Másszunk fel, majd ki a hídra. Ugráljunk a tetőkön, mintha mi sem lenne természetesebb, az utolsó ablaknál mellesleg lőszert is felvehetünk. A végén egy szobába jutunk, ahol vegyünk magunkhoz minden cuccot, majd menjünk ki a folyosóra.

Másszunk le a terem aljára, és felfigyelhetünk egy árnyalattal sötétebb padlófelületre. Jegyezzük meg a helyét, és sétáljunk a létrát imitáló falrészlethez. Másszunk is fel rajta, majd ha elfogy, csúszszunk le a lejtőn. Ugorjunk fel a hídra, majd tovább a kisebb terembe. Húzzuk meg a kötelet, láthatjuk, mi történik, pakoljuk be a fogaskereket a helyére. Ha kész van, vissza a hídhoz. Huppanjuk át a túlsó hídra, és be a szobába. Itt is használjuk a kötelet, mire szabaddá válik a tovább vezető út. Ismét vissza a hídra, majd jussunk le a földszintre. Remélem emlékeztek még, hol van az a sötétebb rész a padlóban, oda beesve meg is találtuk a pálya első titkos helyét. Mindent vegyünk fel. Másszunk ki, és ténykedésünk hatására kitárult ajtón folytassuk az utunkat. Forduljunk balra, a tűz felé. Vegyük el az aranyérmét a két sárkány közül.

Most menjünk a közelben lévő szoborhoz, és a talapzatába helyezzük bele frissen szerzett tárgyunkat. Lássatok csodát, a rács felnyílik. Induljunk arra, és vegyünk fel mindent a következő helyiségben. A vízben egy kis medipack várja érkezésünket. Másszunk ki, és haladjunk a sötétebb tónusú rész felé. Mikor közelebb érünk hozzá, egy mechanikus szörny életre kel, és láthatóan az életünkre szeretne törni. Szerencsére nem valami okos, ha észrevesz minket, először feltölti az elemeit, majd oda lő a szeméből kitörő lézerrel, ahol a célzás pillanatában álltunk. Tehát ha meghalljuk a zümmögő hangot, csak álljunk kicsit arrébb, majd pörköljünk a szeme közé. Vagyis inkább először az egyik, aztán a másik szemét tegyük használhatatlanná. Ezt annyira nem képes feldolgozni, hogy szépen fel is robban. Jutalmunk egy Mars szimbólum. Pakoljunk be mindent, és a padló egy kerek, barna részét húzzuk ki.

Másszunk le, és vegyük fel a medipacket. A vizes rész felső részét válasszuk, mivel az alsóba képtelenek vagyunk bejutni. Hamarosan egy szobába jutunk, ahol nyugodtan megszáradhatunk, nem fenyeget minket semmi veszély. Nyugodtan szedjük ki a forgó kart a tokjából. Menjünk vissza a gépszörnyig, és nézzünk be az ott található kisebb szobába. A piros doboznál pakoljuk le a kart, és forgassuk el a kallantyút. Ugráljunk fel az állványra, majd fel a piros gép tetejére. Itt van a második titkos hely. Essünk vissza a vizes csarnokba, és láthatjuk, hogy immár elérhető az alsó rész is. Nézzük meg tehát, arrafelé mi van. Az első adandó alkalommal jöjjünk fel, szedjünk össze mindent, és vegyünk egy jó nagy levegőt is. Továbbhaladva két forgó szerkezet állja utunkat, tempózzunk a felszínre, és fordítsuk el az ott található csapot. Ezzel megállítottuk a ventilátorokat. Menjünk tehát tovább, és ússzunk fel, másszunk ki a vízből. Vegyük magunkhoz a sörétes puskát. Hamarosan elénk toppan egy újabb furcsa szerkezet, kardja is van, tehát nem árt vigyázni vele. Ha végeztünk fele, lopjunk el minden mozdíthatót (a perem környékéről is!), majd fussunk tovább a fő terembe. Nyitva az eddig csukott állapotban lévő kapu, vegyük fel a harmadik titkot jelképező virágot.

Vissza a vízhez, majd a szörny halála utáni animációban látott Vénusz jelet vegyünk magunkhoz. Másszunk ki a vízből. Odafenn Larson vár ránk, aki egy „kicsit" még mindig pipa ránk, és lövöldözni kezd ránk. Viszonozzuk a tüzet. Halála után újabb rosszakaróink kelnek életre, ezúttal tüzet okádó sárkányok formájában. A sörétes puskát használjuk, miközben ugráljunk el a lángnyelvektől. A két talált szimbólumot pakoljuk be a helyükre, mire megnyílik egy térkapu. Ezzel tulajdonképpen végeztünk is, annyi dolgunk van még, hogy eljussunk a terem túlsó végébe.

II. 6. 1. 3. The Colosseum

Haladjunk tovább a folyosón, s kisvártatva egy oszlophoz érkezünk. Forduljunk jobbra, és a karikával jelzett könyvet toljuk befelé. Máris megvan a pálya első titkos helye, pedig még szinte el sem kezdtük. A nagy örömre való tekintettel menjünk is vissza a folyosóra. Ha tovább szaladunk, következik egy animáció, mely során leomlik előttünk is, mögöttünk is a talaj. Ugorjunk egy szépet, most egy kicsit megpihenhetünk. Furcsa üvöltés hallatszik, de egyelőre van nagyobb bajunk is. Nézzünk le a lávafolyammal borított mélységbe, és észrevehetünk egy kis helyiséget, jobbra lent. Oda kellene lejutnunk, megnyomnunk a falon lévő kapcsolót, majd másszunk vissza a kiindulási helyünkre. Intézzük el mind az oroszlánokat, mind a gladiátorokat, majd induljunk tovább. Másszunk fel a szobában lévő létrán, és vegyük magunkhoz az ékkő darabkát. Menjünk innen ki, és végezzünk mindennel, ami ránk támad. A lejtőn kapaszkodjunk fel, és be a kapun. Húzzuk meg a kart, és induljunk tovább. Egy oroszlán fog ránk támadni, de cserébe megszerezhetjük legújabb fegyverünket, az UZI-t. Menjünk tovább a csarnokig, és ugorjunk a láncos kötél felé. Magabiztosan ragadjuk meg, még pedig háromszor egymás után. A középen lévő emelvényen ekkor

megjelenik egy bot, a végén az ékkő többi részével. Mentsünk, mivel innentől ketyeg az óra, ha nem teljesítjük időben a feladatot (ami az ékkő darabka megszerzése), elbukunk. Ugorjunk előre három alkalommal, majd tovább az oszlopra, végül kapaszkodjunk bele a szemközti perembe. Forduljunk balra, és továbbmenvén ugorjunk át a szemközti platformra. Kapaszkodjunk rá fel, és vegyük magunkhoz az értékes kincset. Rakjuk össze az ékkövet, majd nyomás tovább, be az ajtón. Itt elég érdekes jelenetek történnek, Pierre gyakorlatilag megmenti Larát, amit a lány sajátosan viszonoz. A végeredmény: a francia halott. Lépjünk be a terembe, és vegyük az irányt a lejtő felé. Időközben kinyílt az ajtó. A nagy emelvényről ugorjunk át a rácshoz, ami kinyílik, itt a második titkos hely. Csússzunk le az ajtó felé, s illesszük be a helyére az ékkövet. Hálából a padló megadja magát. Ugorjunk kettőt hátra, majd nekifutásból a foglalt felé, nem tudjuk ugyan elérni, de az alatta lévő lyuk is megfelel nekünk. Kapaszkodjunk végig, másszunk fel, és végezzünk az ellenségekkel. A kulcs segítségével nyissuk ki az ajtót, mire ismét nekünk ront a furcsa fémszerzet. Intézzük el, és másszunk be a falnál lévő barlangba, az emelvény segítségével. Vegyük fel a kulcsot, és másszunk ki a barlangból. Nyissuk ki a zárt ajtót, majd csússzunk lefelé. Ugráljunk visszafelé, és hamarosan elérünk egy újabb réshez. Másszunk be, a harmadik titok itt van elrejtve. Ki innen, majd szerezzük meg a követ. A szimplának tűnő kavics nem más, mint a Bölcsek Köve. Hurrá, jaj de jó, hogy megkaparintottuk!

II. 6. 2. Oroszország

Újra visszatérünk a gyászolókhoz, Dunstan, Jean Yves, és Winston a tűz körül beszélgetnek, a komornyik Larának állított nekrológja éppen véget ért. Jean Yves veszi át a szót, és egy bizonyos Spear of Destiny nevű ereklyéről kezd beszélni. A legenda szerint mikor Jézus Krisztust keresztre feszítették, ezzel a lándzsával szúrtak a testébe. Egy német tengeralattjárón szállították 1945-ben az anyaországba. A lándzsa azonban sosem került igazából a nácik kezére. Az animáció megmutatja, mi is történt valójában, meglehetősen zavarba ejtő képeket láthatunk az U-boat tragédiájáról.
A következő jelenetben már Larát láthatjuk, amint távcsövével az orosz tájat vizsgálja. Ugye nem gondoltuk komolyan, hogy egy kalandornő kihagy egy ilyen mókát?

II. 6. 2. 1. The Base

Lépdeljünk le a lépcsőkön, és nézzünk körül az elénk táruló helyiségben. A szekrényből lopjuk el az ezüst kulcsot. Nyissuk ki a közeli ajtót, és menjünk fel a lépcsőn. Itt belefutunk két ruszkiba, végezzünk velük különösebb lelkiismeretfurdalás nélkül. Vegyük el a mágneskártyát, valamint a szekrényből a cuccot. Húzzunk vissza a központi csarnokba, és kerüljük ki a halálos markolót. A két védett ajtó közül a bal oldalinál használjuk a kártyát, és lépjünk be. Lőjük le a kutyust, majd a szellőzőcsatornát is. Nem, nem őrültünk meg, csak utat nyitottunk magunknak az első titkos helyre. Most a másik kártyás ajtón lépjünk be, és felszaladva ugorjunk át a ládákra, majd tovább jobbra. Vigyázzunk a nagy monstrummal! Ugorjuk arrafelé, ahol ki van törve a korlát egy része. Oda jussunk el, majd menjünk tovább jobbra. Nyomjuk meg az ajtónyitót, és hatoljunk be a helyiségbe. Óriási tűzpárbajba keveredünk. A csata végeztével Lara bíbelődik valamit az irányító konzollal, mire az egyik vonat vége eltűnik. Mielőtt elmennénk innen, kutassuk át a terepet. Menjünk vissza a terembe, majd nyomuljunk tovább a friss járaton.

A két katonával végezzünk, majd nyomás a szabadba. Másszunk fel a vonatra, majd onnan a dobozra, innen pedig nekifutásból a konténerre. Még magasabbra jutva felfedezhetjük a második titkos helyet is. Jussunk vissza a földre, és használjuk a belépőkártyánkat. Odabenn lőjük le az őrt, és vegyük el tőle a kulcsát. Térjünk vissza oda, ahol végeztünk a két katonával. Menjünk tovább az eddig még ismeretlen folyosón. A végén meglepő módon ajtó, nyissunk hát be. Egy kis vitának lehetünk szemtanúi. Szedjünk össze mindent, majd jussunk le, és a kártyánkat használva be az ajtón. Nyírjuk ki a kutyát, majd a fürdőszobában szedjük fel a rácsot. Ússzunk be, és megvan a harmadik titkos hely is. Visszatérvén az öltözőből vegyük magunkhoz a Desert Eaglet, valamint a biztosítékot. A generátornál használjuk is, majd nyomjuk meg a gombot. A daru mozgásba lendül, és viszi magával a dobozt is. Újra menjünk ki a szabadba, majd miután legépeltünk mindenkit, ugorjunk a vonatra, onnan a dobozra, majd tovább a tengeralattjáróra. Lara kicselez egy munkásembert, és máris odabenn van a raktérben.

II. 6. 2. 2. The Submarine

Eltelt jó néhány óra, ám Lara még mindig ugyanott dekkol. Hirtelen betoppan az admirális, és a csatlósai elfogják a lányt. Bevonszolják egy szobába, és szigorú őrizet alá helyezik. Mikor újra irányíthatjuk az eseményeket, menjünk az ágy végéhez, és a kilógó vasrudat húzzuk ki belőle. A jobb oldalon található szellőző rácsát távolítsuk el, és ezen keresztül menekülünk. Az első lejáratnál ereszkedjünk le, és meg is van az első titkos hely. Másszunk vissza, és haladjunk tovább a lineáris járatban. Amint elérjük a rácsot, emeljük ki, és másszunk le a szobába. Kutassuk át, egy rudat fogunk találni. Menjünk ki a szobából, és tovább a folyosón. Az irányító központ mellett elhaladva ismét hallhatjuk, ahogy Szergej és az admirális összeszólalkoznak. Ne törődjünk velük, hamarosan újabb rácsot találunk. Feszítsük fel, és másszunk le. A konyhába jutunk. Óvatosan lopakodjunk a séf mögé, és üssük le az ágyból szerzett vassal. Egy bronz kulcs van nála, tegyük el, neki már nincs rá többé szüksége. Az ajtót kinyithatjuk, és átkutathatjuk a helyiséget. Megleljük pisztolyunkat, és visszakapjuk az ezüst kulcsot is. A másik ajtón éppen ennek segítségével tudunk kijutni. Lőjük le a két őrt, majd induljunk balra. Az ajtót kinyitva másszunk fel a létrán. A két matrózt szintén intézzük el. Az egyiknél egy jó kis puskát találunk. Másszunk fel a dobozokra, vegyük fel a palackot és a nagy medipacket. Az egyik lenti doboz oldalát szétfeszítve megleljük a második titkos helyet. Másszunk le a létrán, és a legénység pihenőszobájába jutunk. Itt is lőjük le az őrt, majd sétáljunk ki az ajtón. Továbbiakban válasszuk a jobb oldalon lévő szobát, és itt is gyilkoljunk. Kutassunk át mindent, majd kapaszkodjunk fel a dobozra, és húzzuk ki a rácsot. A szellőzőbe bemászva, a ventillátornál felugorva találjuk a pálya utolsó titkos helyét. Menjünk vissza, és tovább. Ha kilyukadunk, végezzünk az őrrel, és vegyük fel a Suit consol nevű cuccot. Kombináljuk ezt a palackkal, és menjünk a búvárruhás részhez. Lara nehezen, de végül elindul a zsilip felé.

II. 6. 2. 3. Deepsea Dive

Először is: óvakodjunk a robot fürkészektől, amik ilyen kis mini tengeralattjárók, és nagyon nem szívlelnek bennünket. Ússzunk előre, majd jobbra, végül be a kövek között elhelyezkedő járatba. Ússzunk egészen a szikláig (meg fogjuk ismerni), és ott vegyük lefelé az irányt. A pálya egyetlen titkos helyére jutottunk ez által.

Térjünk vissza a tengeralattjáróhoz, és arrafelé vegyük az irányt, amerre az orra áll. Hamarosan elérkezünk egy járathoz, ez elvezet minket a ládához, ami a Sors Lándzsáját rejti. Lara bemegy a barlangba, és kiveszi a ládából az ereklyét. Sajnos azonban aki ilyen dolgokkal packázik, az pórul jár, és ez alól csinos hősnőnk sem kivétel. A barlang mennyezete összeomlik, és Larának hirtelen óriási nehézséggel kell szembenéznie: szökik a levegő. Gyorsan ússzunk vissza a tengeralattjáróhoz, mielőtt elfogy az összes. Lara lihegve veszi le a búvárruhát. Kis híján odaveszett. Most pedig csapdába sétált. Szergej elveszi tőle a nyilat, de végül finoman szólva is pórul jár: felrobban a teste. A lány elintézi a két őrt, és lázasan kezdi keresni a kiutat.

II. 6. 2. 4. Sinking Submarine

Induljunk vissza a víz alatti jármű belsejébe. Eközben előfordulhat, hogy ellenségekbe botlunk, kellő óvatossággal mozogjunk tehát. Kisvártatva egy égő folyosó részhez érünk, ugorjuk át, forduljunk balra, és kutassunk egy kicsit. Vegyük magunkhoz az Uzit, majd visszatérvén a folyosóra rugaszkodjunk át a másik lángnyelven is. A következő helyiségben áramütés veszélye áll fenn, az asztalokon ugrálva azonban könnyedén átjuthatunk. Lőjük le a tengerészt, majd vegyük el a kártyáját. Menjünk vissza a beléptetővel rendelkező ajtóhoz, és használjuk a kártyát, és igyekezzünk eljutni a központi vezérlő teremig. Ha sikerült, nyissuk meg a zsilipet. Lara rátalál a rossz állapotban lévő admirálisra, aki segítőkésznek bizonyul. Állítása szerint a mentőkabin az egyetlen esélyünk a menekülésre. Ehhez ad is nekünk egy ezüst kulcsot. Lőjük szét a vezérlőterem oldalában látható megrongálódott rácsokat, majd másszunk be a nyíláson. Négykézláb haladjunk tovább, majd másszunk le, és kutassuk át a szekrényeket. A falon húzzuk meg a kart, mire teljes sötétségbe borul a szoba. Egyébként ez nem csak itt, hanem az egész hajón megszüntette az áramellátást. A vezérlőterem felé térjünk vissza, majd a folyosón át irány a következő helyiség. A nitrogénes palack nagyon kell nekünk, de a többi cuccot se hagyjuk itt. Menjünk vissza abba a terembe, ahol majdnem agyoncsapott minket az áram, és asztalokon kellett ugrálnunk. Forduljunk be a konyhába, itt az első titkos hely. A mágneskártyás ajtónál tovább, majd jobbra, egy sor lelógó kábelig. Az admirálistól szerzett kulcs nyitja az itteni ajtó, kutassuk hát át alaposan a szobát. A legfontosabb az oxigénpalack megszerzése. Kilépve két tengerész tör életünkre, haláluk után szedjük össze a cuccaikat. Menjünk vissza a vezérlő terembe, újra másszunk végig a főkapcsoló karhoz, és az itt lévő ajtón menjünk tovább, mivel most már van kulcsunk hozzá. A szekrényben megleljük a második titkot is. Ismét vissza a vezérlőbe, majd az admirális szobájába. Másszunk fel a létrán, és helyezzük el a palackokat. Az animáció arról értesít minket, hogy Lara elhúz a mentőkabinnal, és a tengeralattjáró az admirálissal együtt csúnya véget ér. Szorult helyzetéből hősnőnket végül Jean Yves húzza ki, és a színhely ezzel el is búcsúzik, újra a Croft birtokon találjuk magunkat.

II. 6. 3. Írország

Most Dunstan kezd mesélni, egy szokatlan szigetről, mely egyben Winston szülőhelye is. Érkezésük után a komornyik és Dunstan elbeszélgettek a furcsa jelenségekről, melyeket a környéken tapasztaltak. Egyesek szerint kísértetek járják a szigetet. Larát nem szerették volna bevonni, ám ő meghallotta a mesét, és engedve a kísértésnek, utána járt a dolgoknak. Egy rövid ideig szóba kerül Von Croy is, aki lázasan keresi Larát, és nem nyugszik bele elvesztésébe.

II. 6. 3. 1. Gallows Tree

Egy szakadék tátong előttünk. Ugorjunk át, majd tovább, ahol elkezdünk csúszni. A végén kapaszkodjunk meg, és oldalazzunk balra. Innen ugorjunk át szembe, majd ismét kapaszkodjunk, ezúttal jobb oldalra. Engedjük el a peremet, forduljunk meg, és egy nagy ugrással jussunk át szembe. Itt lesz az első titkos hely. A szint elejéről kezdjük újra az egész mókát, ám ezúttal ne essünk le a titok felé, hanem araszoljunk ki teljesen balra, Itt engedjük el magunkat, és kicsivel lejjebb kapaszkodjunk be, és haladjunk tovább. Jobbra térjünk ki, majd szembe ugorjunk át. Vegyük fel a nagy medipacket, majd hagyjuk magunkat lecsúszni. A szabad területen egy vidám hullába botlunk. Ez persze nem tántoríthat el minket, de azért a kutat jó messzire kerüljük el. Inkább vegyük szemügyre közelebbről is a környéken látható oszlopot. Jussunk fel rá mögüle, és máris a második titkos helyen találjuk magunkat. Jobbra tartsunk, kis idő múlva denevérek támadnak ránk, védekezésül guggoljunk le. Most már beleugorhatunk a kútba. Keressük meg odalenn az utat, és egy házikó elé kerülünk. Jobb oldalon, a csúszós részre huppanjunk, és ugorjunk át az épülethez. Másszunk be a házba. A szekrényben gumit találunk, amiből némi kombinálással remek csúzlis készíthetünk. Persze ehhez kell egy jó kis Y alakú ág is, amit a főtéren, a harangtorony alsó részében fogunk megtalálni. Itt kapaszkodunk felfelé, és vegyük elő legújabb fegyverünket. Lara csúzlija segítségével megszólaltatja a harangot, ám az egész szerkezet el van korhadva, így sajnos összeomlik. A harang nyelvét mindenesetre vegyük magunkhoz, valamint az egyik szobában egy fadarabot is találunk. A tér végében másszunk le a karókhoz, és az itt található résen bekúszva máris megvan az utolsó titkos hely is. A fáklyához visszatérve gyújtsuk azt meg, keressük meg a fa gyökerét a plafonon, és lobbantsuk lángra. Végül vegyük fel az egykoron fellógatott hulla szívét. Hamarosan meglátjuk Dunsten atyát, aki éppen egy szellemmel társalog. Kövessük őt, és tegyük be a szívet a nyílvánvaló helyre. Ekkor több furcsa szerzet is elindul felénk, ám Lara távol tartja őket. A padlón lévő kő arrébb tolásával feltűnik egy menekülési útvonal, használjuk is ki.

II. 6. 3. 2. Labyrinth

Azonnal menjünk a bal oldali ajtóhoz, mire egy kísértet tűnik fel, és vészjóslóan közelít Lara irányába. Szerencsére a lidérc ügyet sem vet rá, eltűnik a zárt kapu mögött. A széleket használva menjünk a templom túlsó végébe. Három kapcsoló van itt, és egy üst. A kapcsolókkal szórakozhatunk egy darabig, míg végül benézhetünk abba a szobába, ahova a kísértet szállt be. Az emelvényen egy testet fedezhetünk fel. Ha újra a mi kezünkben van az irányítás, lépjünk is be abba a helyiségbe. Fussunk át a csontvázakon, majd tovább a nyitott ajtó felé. Vegyük fel a dísztárgyat. Lara alaposan megvizsgálja a cuccot, és kikap belőle két kis erszényt. Szaladjunk vissza az üsthöz, és dobjuk bele az erszényeket, a csontvázak ekkor eltűnnek, és nem zargatnak minket többet. Térjünk vissza a felnyílt ajtóhoz, és kapaszkodjunk fel, ott pedig húzzuk meg a kart. Az oltárnál feltárult egy kapu, melyen túl az első titkos helyet találjuk. Tegyük el bátran a medipacket, majd haladjunk tovább. Hamarosan nagy csarnokba érkezünk. A lávás résnél ugorjunk balra, és húzódzkodjunk végig. Ugorjunk át a folyosó felé, és hamarosan elérkezünk a második titkos helyre is. Térjünk vissza a

terembe, és vegyük szemügyre a középen forgó szerkezetet. Az egyik kar nyit egy új utat, a másodikat kétszer egymás után húzzuk meg. Fussunk fel a lépcsőn, és tegyük el a könyvet. A fénygömböt követve, s kissé oldalra kapaszkodva a harmadik titok birtokába jutunk. Továbbra is kövessük a világító gömböt, majd csússzunk le a lejtőn, és vegyük fel a medipacket. Éppen belefutunk Dunstanba, így közösen hagyjuk el a bizarr labirintust.

II. 6. 3. 3. Old Mill

Dunstan figyelmeztet minket, hogy ne avatkozzunk a dolgokba, bármi történik is. Egy kőlapot látunk nem sokkal előttünk, ám ha rálépünk, feltűnik Vladimir Kaleta, és visszapasszol minket a kiindulási helyünkre. Sokkal szimpatikusabb megoldás a bal oldalon található beugró. A folyosón haladva rövid idő múlva egy kereszteződéshez jutunk, folytassuk utunkat jobbra. Nagy meredélyre érkezünk, melynek közepén egyetlen kötél lóg. A dolog akkor válik aggasztóvá, mikor két kis gnóm ránk támad. Nekifutásból ugorjunk a kötélre, majd forduljunk el a bejárat felé. Jussunk fel a bejárat felett balra látható részre. Kapjuk fel a fáklya maradványait, essünk le, és loholjunk tovább. A folyosó végén jobbra, az égő fáklya segítségével gyújtsuk meg a használtat. Menjünk vissza a kötélhez, és vágjuk a lényekhez az égő cuccot. Így már nem kell rájuk figyelni. Vegyük fel a négykézláb pozíciót, és másszunk be a közeli résbe. Ez itt az első titkos hely. Ugorjunk vissza a kötélre. Ezúttal jobbra lengessük ki magunkat, láthatunk a magasban egy rácsos bejáratot. Jussunk fel oda, és törjünk le egy darab vasat. Ugorjunk vissza a kötélre. Most már ugorjunk előre. A lejtős oszlopokon át jussunk át szembe, és kapaszkodjunk meg a falon. Másszunk be a résbe, és feszítsük ki a követ. Visszatérvén szint elejére, ismét lépjünk a kőre. Vladimir ugyan ránk támad, ám Dunstan éppen jókor érkezik, megment minket. Sajnos komoly árat fizet érte, ugyanis Vladimir felkapja lovára, és elvágtázik vele. Álljunk fel, és csússzunk az úton lefelé. Kijutunk egy térre. Forduljunk balra, és ugorjunk a folyóba. Sodródjunk egészen a malomkerékhez, ahol egy szörny fogad bennünket. Próbáljuk megszerezni tőle a pénz darabkát, ezután ússzunk a ketrechez, és dobjuk bele. A szörny nem tud ellenállni, és beúszik utána. Lara rázárja az ajtót, így csapdába esik. A gnómok felhúzzák, és boldogok, mert megehetik. Fejedelmi lakoma. Jussunk vissza a szörny „lakhelyére", ússzunk fel, és máris a malomban találjuk magunkat. Az itt lévő kereket húzzuk meg háromszor. Mentsünk egyet, mert időre megy a móka. Ugorjunk egyet balra, majd nekifutásból a rúdra, s még azon is túlra. Jobbra, ugorjunk egyet, és csússzunk át a bezáródó ajtó alatt. Másszunk fel, és rántsuk meg a kallantyút. Erre a folyó iránya furcsa módon megfordul. Hagyjuk el a malmot, és ússzunk a felszínre.
A medence mellett van egy nehezen megközelíthető nyílás, de ha bejutunk a barlangba, birtokunkban lesz a második titkos virág is. Húzzunk vissza a tágas térre, ahonnan indultunk. Ugorjunk a vízbe (immár eltűnt a sodrás), és balra lent a folyosón tempózunk be. Itt a harmadik titkos hely. Másszunk ki a folyóból, és fel, egészen a szikla tetejére. Ugorjunk a főépület tetejére, majd tovább a malomra. Jussunk be a malom belsejébe, és tekerjük el a kereket. Vladimir meglehetősen mérgesnek tűnik, és fenyegetően felénk indul. A könyvből hiába olvasunk fel, nem használ, de azért egy próbát megér. Amikor azonban Dunstan és Vladimir harcba keverednek, hirtelen megtalálják a helyes részt, és fennhangon felolvassuk, mire a kísértet megmerevedik. Lara és az atya sietősen távoznak, teljesen érthető módon.

II. 6. 4. Von Croy Toronyház

A három gyászoló ismét szomorkodik. Winston felfedi az írisz nevű ereklyét. Ismét egy visszaemlékezés következik, ezúttal a Von Croy vállalat épülete a helyszín.

II. 6. 4. 1. The 13th Floor

Lara igen csinosan fest, így a játék vége felé jól kicsípte magát. Zip lesz az, aki segíteni fog nekünk. A diskurzus után lőjünk bele a baloldalon látható rácsba, és másszunk be. Kijön az őr, de mi menjünk tovább. Az elágazásnál jobbra forduljunk, és kutassuk át a szekrényeket. Balra lent megtaláljuk az első titkos helyet. Térjünk vissza, és cselezzük ki a lézereket. Másszunk fel a létrán. A szekrényben talált kalapáccsal feszítsük le a lakatot. Az őt intézzük el, ezt a legkönnyebben úgy tudjuk, hogy felszerelünk egy lézeres célzó berendezést a fegyverünkre, és ahogy esünk le, fejbe lőjük őt. Ez a taktika egyébként minden ellenfélnél hatásos. Kapaszkodjunk fel a csatornába, majd tovább a létrán, végül az újabb létrán. Itt lőjünk bele a falba, majd másszunk be, vegyük fel a lőszert. A lent mászkáló őrt végezzük ki, mielőtt elővenné a fegyverét. Lemászva a folyosóra, osonjunk az alvó őrhöz, és kárhoztassuk örök álomra. Vegyük el a mágneskártyáját, és használjuk az ajtón. Fosszuk ki a szobát, majd a folyosón keressük meg a felvonót és liftezzünk le. Lopakodjunk a baloldalon található dobozok takarásába, és végezzünk mindkét őrrel. Használjuk a belépőkártyát, és lépjünk a szobába. Óvakodjunk a torzszülöttektől, nyomjuk meg a gombot. Haladjunk tovább a folyosón, lőjük le az őrt a szobában, és lépjünk be. Használjuk a gombokat, és vegyük föl az egyik ruhából kiesett kulcsot. Liftezzünk egészen vissza a konzolig, és használjuk a kulcsot, mire kinyílik a rács. Másszunk fel hozzá, és csússzunk le a rúdon. Közben láthatunk egy beugrót, ami a második titkos helyhez vezet. A folyosón egyelőre ne foglalkozzunk az őrökkel, inkább vegyük fel a kendőt a közeli szobából. Most végezzünk az őrökkel, és nyissuk ki a kártyával a szemközti ajtót. Tegyük el a kloroformos üveget, és kombináljuk a kendővel. Kábítsuk el az őrt. Kutassuk át a helyiséget, de óvakodjunk a bogaraktól. Fussunk ki a folyosóra, nyissuk ki az itteni ajtót, és lőjük le az őrt. Tegyük el a kulcsot, ami az íriszhez vezet minket. Most menjünk a konzolhoz, és használjuk a kulcsot. Végezzünk az őrrel, és szaladjunk az utolsó szobáig. Zip óva int minket attól, hogy kinyírjuk a munkást, mi mégis tegyük meg. A zűrzavarban végezzünk ki mindenkit. A lézerektől balra van a harmadik titkos hely. Másszunk fel az irányító központba, és használjuk a kart. Gyorsan fussunk le, és vegyük fel íriszt, majd távozzunk.

II. 6. 4. 2. Escape With the Iris

A plafon repedt részén ugorjunk fel, és húzzuk le. Vegyük elő fegyverünket, és tegyük az asztalkára. Ez azért szükséges, mert a következő folyosó egy röntgenjárat lesz. Forduljunk tehát be rá, és tanulmányozzuk át a dobozokat. Csak és kizárólag a medipacket vegyük fel. Szaladjunk tovább, át a fotelokkal teli helyiségen. Hamarosan egy monitorhoz érünk, itt válasszuk a bal oldali ajtót. Kutassuk át a szobát, és szerezzük meg a belépőkártyát. Egy kód lesz rajta, amit értelemszerűen a konzolos ajtónál kell beütnünk. A szigorú biztonsági intézkedések nem véletlenek: a mellékhelyiségbe jutottunk. Húzzuk le a furcsa plafonrészt, majd másszunk be. Kissé ereszkedjünk le, majd hagyjuk, hogy leessünk. Négykézláb haladjunk végig a résen, majd jussunk le a falon is. Az aljában az első titkos hely vár ránk. Fordítsunk hátat, és a szemközti osz-

lop tetejére másszunk fel. Innen ugorjunk hátra a peremre. Nekifutásból huppanjunk a korlátra, és rövid pörgés után tovább. Innen át a liftre. Másszunk be, hívjuk a liftet, és induljunk felfelé. Amikor az ajtó kinyílik, egyből tüzelni kezdenek rá. Zip sürgetésére nyomjuk meg a lift gombját. A felvonó elszabadul, és tehetetlenül zuhan lefelé. Újra használjuk a gombot, mire valamennyire lefékeződik a lift. Miután visszanyertük eszméletünket, másszunk fel a lift tetejére, majd nekifutásból ugorjunk a korlátra, végül tovább a párkányra. Kapaszkodjunk fel a falon. Amikor felértünk az ablakhoz, ugorjunk hátra a peremre, majd tovább a korlátra. Másszunk fel a repedésbe, menjünk végig, majd a végén csússzunk le. A csarnokban ugorjunk az első, majd a második korlátra. Pörögjünk, amíg elalszik a tűz. Ha ez bekövetkezik, ugorjunk át oda, majd egyből vissza hátra. Most jussunk el az ablakhoz, és másszunk át a korláton. Csússzunk le, és a folyosón végigfutva, jussunk el az akváriumig. Az itt figyelő őr lőni kezd ránk. Álljunk az akvárium elé, majd miután szétrobbana, másszunk le. Itt található a második titkos hely. Másszunk vissza, de gyorsan mozogjunk, mert folyamatosan tüzelnek ránk. Az ablaknál kapaszkodjunk fel az első emeletre, és a gomb segítségével nyissuk ki az ajtót. Álljunk közel a tűzoltó berendezéshez, a lenti őr lövöldözése miatt hamarosan felrobban. Haladjunk tovább a megnyílt úton, itt lesz a harmadik titkos hely. Huppanjunk le, és menjünk tovább a folyosón. Ismételten tűz alá kerülünk, de használjuk az előbb megismert akváriumos trükköt, és így könnyedén továbbjutunk. Nyomjuk meg a gombot, és lépjünk be az ajtón. Mögöttünk lézerrel próbálnak utat vágni. Nyomjuk meg a két ajtónyitó gombot, és menjünk tovább. Mindeközben az őr áttörte az ajtót. Mi szaladjunk tovább, és húzzuk le az álmennyezetet. Másszunk fel, majd be a szobába. Aktiváljuk a gépet, és nézzük meg a dobozok tartalmát. Vegyük fel a teleport disket, majd menjünk vissza ahhoz a konzolhoz, ami mellett korábban eljöttünk. Használjunk a lemezt, és tegyük bele az írisszt a foglalatba, erre egy másik helyre kerülünk. Innen csak egyetlen út vezet, arra menjünk. Lessük ki az őr kódját, majd lopakodjunk ki a folyosóra. Cselezzük ki az őrt, nyissuk ki az ajtót. Nyomjuk meg a gombot, ezzel aktiváltuk a gépfegyvereket. Négykézláb kússzunk be a résen, majd kapaszkodjunk fel, és le. Vissza is érkeztünk kiindulási helyünkre. Vegyük fel a fegyverünket, majd vegyük az irányt a frissen elérhető folyosó felé. A monitornál robbantsuk fel a poroltót, és menjünk ki az ajtón.

II. 6. 4. 3. Red Alert

Egy helikoptert küldtek utánunk, és látszik, hogy nem viccelnek. Ezen a részen igen gyorsan kell menekülnünk. Lőjük fejbe az őrt, majd ugorjunk a helyére. Tovább felfelé. Hamarosan elpusztítják alattunk a lépcsőt, a szétrepedt falban van az első titkos hely. Menjünk tovább egészen addig, amíg elérünk egy megrongálódott falhoz. Rúgjunk bele, és másszunk bele a résbe. A csarnokban húzzuk le a rácsot a kapaszkodója segítségével. Másszunk fel és lőjük le a katonát. Fosszuk ki a területet. Vigyázzunk a folyosóval, mert az emberi szem számára láthatatlan lézerek őrzik. Természetesen a gőz a megoldás, lőjük szét a csapot, így már könnyedén átjuthatunk. Végezzünk a katonával, majd liftezzünk fel. Itt is irtsuk ki az ellenséget, majd gyakoroljuk egy kicsit a lövéseket. Ehhez nyomjuk be a gombot, és próbáljuk a célpontokat minél gyorsabban lelőni. Ha ügyesek voltunk feltárul egy ajtó, arrafelé menjünk. A második gyakorló részen is ugyanígy tegyünk, jutalmunk a második titkos hely. Menjünk ki a folyosóra, majd a jobb oldali szobába. A szekrényből vegyük magunkhoz a puskát. A következő terembe lőjük fel a kampót a plafonra, majd kapaszkodjunk fel a kötélen. Vegyünk fel minden cuccot. Lengjünk arrafelé, ahol kicsit furcsa a fal. Kapaszkodjunk meg, és oldalazzunk jobbra. Másszunk fel, csússzunk le, és végezzük ki az ellenséget. Térjünk vissza a lépcsőházba, és lőjük a kampót a lépcsőre. A kötél segítségével ugorjunk az ablakhoz. Miközben csúszunk, ugorjunk át, és kapaszkodjunk fel. Nem sokára eljutunk a főteremig. Mindenképpen mentsük el a játék állását. Ugorjunk a ládák tetejére, és lőjük fejbe a katonát. Óvatosan menjünk le, majd használjuk a felvonót. Induljunk el az ajtó felé, közben a két kommandóst öljük meg. A jobb oldali kötélen átjuthatunk az oszlop tetejére. A rácsot kinyitva nyírjuk ki a katonát, és másszunk be. Szaladjunk a kapcsolóhoz, és essünk le a csapóajtón. Egy lézeres ajtóhoz érünk. Négykézláb másszunk be a résbe, majd tovább a felnyíló rács alatt. Essünk le, és vegyük fel a medipacket. Kapaszkodjunk fel az oszlopra, és lőjük ki a csapot. A robotot intézzük el. Jussunk a felső részre, és lőjük fel a kampót a plafonon lévő rácsra. A kötél segítségével tovább a fenti rácshoz. Használjuk a kapcsolót, mire a teremben lejjebb megy a víz. Jussunk le a robothoz, és vegyük fel a kulcsot. Visszatérve a kapcsolóhoz, újra húzzuk meg, mire megteli újra a terem, és a padló elektromos vezetővé válik. Jussunk vissza a lézeres folyosóig. A helikopter időközben ideért, de szaladjunk át a folyosón. A következő szobában nyomás a bárpult mögé, vigyázzunk a helikopterrel. A pult végében találunk egy gombot, ám egyenlőre nem sok használt vesszük. Fussunk vissza a két folyosó közötti pihenőbe. Kerüljük ki a robotot, majd szaladjunk tovább. Az ajtó ismét védett lett, így jobbra haladjunk. Fussunk végig a szobán, majd kétszer balra. Odalenn látunk egy kapcsolót, akkor aktiváljuk, mikor belép a szobába a robot. Így bezártuk őt. Húzzunk innen ki, majd tovább balra. A lézerek ismét átrendeződtek, így egy gázzal teli terembe jutunk. Négykézláb azonban könnyen vehetünk levegőt. Az utolsó szobában váltsuk át a kapcsolót. Másszunk be a résbe, itt a játék utolsó titkos helye. Menjünk vissza, és végezzünk a két katonával. A következő szobánál használjuk a jobb oldali ajtót, ami most már nyitva van. Aktiváljuk a kapcsolót. Az üvegezett részen át láthatjuk a robot halálát. Ismét váltsuk át a kapcsolót, fussunk ki, majd jobbra. A lézeres folyosón használjuk az alsó kapcsolót. A feltárult szobában vegyük fel a kulcsot, és illesszük össze a másikkal. Szaladjunk vissza az üveges folyosóra, majd a lézereknél balra, és fel az aknába. A nagy teremben használjuk a kulcsot, és lépjünk be az ajtón. Lara végül megmenekül. A gyászolók még koccintanak, majd ismét szomorúvá válnak.

II. 6. 5. Epilógus

Von Croyt látjuk, odakinn homokvihar dúl. A helyszín nyilvánvalóan Egyiptom, ahol Lara az előző részben halálát lelte. Hirtelen egy munkás bukkan fel, és magával hívja a férfit. Egészen mélyre ereszkednek, s a dolgozók átadnak valamit Von Croynak. A férfi megszemléli a tárgyat, majd azt suttogja: Megtaláltuk!

II. 7. Tomb Raider Chronicles: A pályaszerkesztő

A Tomb Raider Chronicles csomagjában a rajongók találhattak egy szerkesztőt, melyben ki-ki létrehozhatta a saját pályáit. A Level Editor még a legkisebb programozói gyakorlattal rendelkező felhasználónak is lehetővé tette, hogy saját világában bóklásszon Lara Croft bőrébe bújva. A részletes tutorial kitért a rétegekre, az ob-

jektumok elhelyezésére, végigvezette a játékost az alapvető tudnivalókon. A várt nagy érdeklődés végül kissé mérsékeltebbre sikeredett, ám egy népszerű kereső oldal használatával még ma is sok Chronicles pályát lehet találni a neten, melyeket a cuccot megvásárló felhasználók hegesztettek.

II. 8. Cheat

II. 8. 1. Playstation 2 csalások

Végtelen elsősegélycsomagok, fegyverek, lőszer, és egyéb tárgyak: Lépjünk ki az inventoryba, majd álljunk rá a Timex-TMX tárgyunkra, és ekkor adjuk be az alábbi kombinációt: L1+L2+R1+R2+Fel. Lépjünk vissza a játékba, majd újra megnyitva az inventoryt, szembesülhetünk a friss meglepetésekkel.

Minden kulcs: Lépjünk ki az inventoryba, majd álljunk rá a Timex-TMX tárgyunkra, és ekkor adjuk be az alábbi kombinációt: L1+L2+R1+R2+Le. Lépjünk vissza a játékba, majd újra megnyitva az inventoryt, ott lesznek az összes szint mindne kulcsa.

Special Features menü: Lépjünk ki az inventoryba, majd álljunk rá a Timex-TMX tárgyunkra, és ekkor adjuk be az alábbi kombinációt: L1+L2+R1+R2+Le+Kör. Lépjünk vissza a játékba, majd újra megnyitva az inventoryt, elérhető lesz egy Special Features nevű pont.

Sztori választás: A főmenüben álljunk a New Game lehetőségre, és adjuk be a következő kombinációkat, hogy a megfelelő történet kezdetéhez kerüljünk.
Orosz bázis sztori: L1 + X
Fekete Part: L2 + X
Toronyház: R1 + X

II. 8. 2. PC csalások

Az interneten sok fórumon találhatunk olyan csalásokat, melyek azzal kezdődnek, hogy pontosan észak felé kell fordulnunk, különben nem fognak működni a kódok. Ez azonban nem igaz, csak egy tréfás kedvű szerkesztő átverése. A játékban még iránytű sincs...

Végtelen számú nagy elsősegélycsomag: Forduljunk hajszálpontosan észak felé...Na jó, ez csak tréfa volt, viszont vannak igazi megkötések is, nevezetesen az életerőnk nem lehet maximális, és összesen egy darab nagy medipackkel redelkezhetünk, se többel, se kevesebbel. Hívjuk elő az inventoryt, és álljunk ár az elsősegélycsomagra, majd tartsuk lenyomva a nézéshez tartozó billentyűt (alapértelmezetten a numerikus billentyűzet nullája), közben pedig nyomjuk le egyszer a kilencest (nem a numerikus billentyűzeten lévőt!). Ezután használjuk fel a csomagot, és lépjünk ki. Mikor visszatérünk, örvendezhetünk, az orvosi ellátásunk ezennel vénasszony korunkig meg van oldva. Ha ugyanezt kis csomaggal játszuk el, és a kilences helyett nullát nyomunk, akkor végtelen mennyiségű KIS medipacket kapunk.

II. 8. 3. Dreamcast csalások

Sztori választás: A főmenüben álljunk a New Game lehetőségre, és tartsuk lenyomva az L+R gombokat, ezekhez kell a különböző irányokat egyszer beadni, hogy a megfelelő történet kezdetéhez kerüljünk.
Orosz bázis: Lefelé
Fekete Part: Balra
Toronyház: Jobbra

Special Features menü: Az inventoryban lépjünk a Timexre, és nyomkodjunk az Y-t addig, amíg a titok számláló eléri a 36-ot. Ekkor lépjünk ki a főmenübe, ahol felbukkant az új lehetőség.

III. fejezet: TR: Angel of Darkness

III. 1. Bevezetés

A tény, hogy Lara Croft életben van, érthető örömmel töltötte el rajongóit, akik egy igazán ütős visszatérésben reménykedtek. Sajnos, összességében csalódniuk kellett. A várt nagy újjászületés elmaradt, helyette kaptunk egy tűrhető ugrabugrálós-kalandjáték keveréket, ami nem rossz, de nem az igazi. Von Croy professzor régóta cimboránk (alkalomadtán ellenségünk), és a játék elején őt gyilkolják meg, nekünk meg menekülnünk kell. Nem valami nagy sztori, de megteszi. A történet folyamán aztán fokozatosan állnak össze a mozaik darabkái, nem téved az, aki szörnyű összeesküvést sejt a háttérben. Lara kapott néhány új mozdulatot, ezek közül is kiemelkedik a lopakodás, ami lehetővé teszi a csendes gyilkolást. Megszűntek az eddig minden epizódban felbukkanó titkok, érezhető a fejlesztők szándéka: tegyük könnyebbé a játékot. Ez meg is valósul, sokszor maga Lara segít nekünk verbálisan, ha elakadtunk valamelyik résznél.
Végigjátszva a játékot az embernek felemás érzései támadnak. Egyrészt a sztori nagyon élvezetes, szép csavarokkal, ám a menetrendszerűen feltűnő bugok kissé megnehezítik a játékos életét. Persze hibátlan játék nincs, így nem érdemes panaszkodni. Végig kell tolni, egyszer mindenképpen megéri.

III. 2. A történet

Werner Von Croy kutatása végül eredményre vezet: megtalájta Lara Croftot! Legyengülve ugyan, de még életben. Ellátja a lányt, aki hamarosan újra erőre kap. Mikor teljesen rendebejön, Párizsba repülnek, ahol Lara Von Croy lakásában él. Egy baljós napon azonban a professzort Lara jelenlétében megölik, és megkezdődik a fékevesztett hajtóvadászat. Minden jel arra utal, hogy hősnőnk a gyilkos, Párizs minden rendőre és gazfickója az ő nyomában van. Természetesen a dolgokat a háttérből irányítják, még pedig egy titkos szervezet, amiről egyelőre nem sokat tudni. Egy biztos: Lara csöbörből vödrőbe került. A templomok mélyéről egyenesen a pokolba.

III. 3. Irányítás

III. 3. 1. PlayStation 2 irányítás

Mozgás - Bal analóg kar
Kamera beállítása - Jobb analóg kar
Akció gomb: tárgyfelvétel, tüzelés, közelharc - X
Gurulás, Célpont változtatása - Négyzet
Guggolás, kúszás - Háromszög
Kúszás No. 2 - Háromszög + L2
Ugrás - Kör
Sétálás - L1
Váltás lopakodó módba - L2
Falhoz simulás, Ellenség közelében csendes gyilkolás - L2 + X
Fegyver használata - R1
FPS nézet, sprintelés - R2
Hosszabb ugrás az aktuális irányba - R2 + Irány + Kör
Kamera default állása - R3
Gyors fegyverváltás - D-Pad Fel
Menü - Select
Pause - Start

III. 3. 2. PC irányítás

Akció gomb - Ctrl
Ugrás - Alt
Guggolás - Numerikus billentyűzet 1
Gurulás - End
Sétálás - Shift
Váltás lopakodás módba - Enter
Fegyver használata - Space
Sprintelés - Numerikus billenyűzet 0
Mozgás - Nyilak
Akció - Egér bal gomb
Ugrás - Egér jobb gomb

III. 4. Ellenfelek

III. 4. 1. Egyszerű ellenfelek

Név: Rotweiller

- Helyszín: Párizs minden részén, a Monstrum gyilkosság helyszínén, Strahov erődjében
- Megjegyzés: Egyike a legkönnyebb ellenségeknek, ennek legfőbb oka az, hogy Lara képes még idejében észrevenni őket, és még azelőtt végezni velük, hogy odaszaladnának hozzánk. Bármilyen lőfegyver megteszi ellenük, a lényeg az, hogy ne engedjük túlságosan közel magunkhoz, mert elég komolyat tudnak azért harapni.

Név: Denevér

- Helyszín: Tomb of the Ancients
- Megjegyzés: Szintén a könnyű ellenfelek közé tartoznak, bármilyen kézifegyverrel védekezhetünk ellenük.

Név: Patkány

- Helyszín: Louvre Storm Drains, Bouchard's Hideout
- Megjegyzés: Habár néha belénk harapnak, nem igazán érdemes őket komolyan vennünk. Túl sok golyót pazarolnánk el, ha mindegyikkel elszórakoznánk. Ellentétben a régi TR játékokkal, a patkányok nem tudnak úszni.

Név: Őrök

- Helyszín: Bárhol
- Megjegyzés: Számos változatuk van, de lényeges tulajdonságaikat tekintve megegyeznek egymással. Az első komolyabb összetűzés a Serpent Rouge klubban történik meg, ahol többen is életünkre törnek. Érdemes olyan fegyvert használni, amelyikbe jók az őrök töltényei, ugyanis haláluk után nemes egyszerűséggel elhajítják utánpótlásukat, ami nekünk éppen kapóra jön. Az M-V9 fegyver tökéletesen megteszi, ha hatékonyan szeretnénk ellenük harcolni.

A Louvre folyosóin már valamivel jobban felszerelt biztonsági emberekkel találkozhatunk, ám ez nem változtat a tényen, hogy ők is ugyanolyan tökfejek, mint bármelyik más társuk. Az épületben sokkal könnyebben lehet lopakodós gyilkosságokat elkövetni, használjuk ki ezt a lehetőséget minél többször. Egyébként is, a múzeumban inkább a lézerekben hisznek, mint a humán erőforrás-

ban. A következő, ásatásos részen már természetesen nem áll módunkban lopakodva ölni, hiszen az őrök itt sokkal jobban figyelnek, nagyobb és nyitottabb a terület. Ha lejjebb megyünk a sírokhoz, már nem kell félnünk, élő teremtményekkel nem fogunk összefutni.

A „Galleries Under Siege" pályán a helyzet kissé komolyodik. Az itteni katonák már Mag Vega típusú lőfegyverekkel vannak felszerelkezve, tehát a pisztolyainkkal nem sokra megyünk ellenük. Bátran használjuk a shotgunt, és jó alaposan pörköljünk oda nekik. A lopakodást felejtsük el, nyílt akció vár ránk. Sajnos remek felszerelésük mellett pontosan is céloznak, így ne adjuk meg nekik az esélyt, mozogjunk folyamatosan. Egy egészen hosszú szakaszon boldogítanak minket, egészen a vizes laboratóriumig. Ha kifogytunk a shotgun töltényekből, fordítsuk ellenük saját fegyverüket.

III. 4. 2. Speciális ellenfelek

Név: Ősi csontváz

- Helyszín: Tomb of the Ancients, Hall of Seasons, Wrath of the Beast
- Megjegyzés: Először is szögezzük le: az ősi lovagok maradványait nem lehet legyőzni a szokásos fegyverekkel. Egészen konkrétan egyik, a játékban található szerszám sem felel meg a kényes ízlésüknek. Ezek az élőhalott teremtmények fürgék ugyan, viszont igen megfontoltan támadnak. Ennek köszönhetően simán elfuthatunk támadásaik elől, nem is kell velük összezördülni, jobb a békesség. Ha mégis beléjük akarunk kötni, jó sok lőszerre lesz szükségünk, és még ha össze is rogynak, az egész kábulat nem tart tovább néhány másodpercnél. Ennek leteltével felpattannak, és újra bámulni kezdenek. Egyetlen módon pusztíthatjuk el őket végérvényesen, ha manuálisan belelökjük őket valamilyen fortyogó anyagba, javasolnám a lávát, mint ideális megoldást. Úgy tűnik a csontváz létük „az ellen nem véd", ezután már csak egy, kimondottan filozofikus jellegű kérdés marad: az élőhalottak hová jutnak haláluk után?

Alapvetően két fajtájuk van, az egyiknek lángol a kardja, a másiknak meg nem. A tüzes fickók tudnak tűzgolyókat lőni hősnőnk felé, amik ha elkapják, azonnal vizet kell keresnünk, hogy eloltsuk szegényt. A csontvázas helyszínek közelében egyébként nagy valószínűséggel lesz víz is, szinte minden alkalommal. A legfontosabb az, hogy ne essünk pánikba. Attól, hogy lángra kaptunk, még nincs veszve semmi.

Név: Armadillo

- Helyszín: Bio-Research Facility
- Megjegyzés: A Proto elpusztítása után jelennek meg ezek a lények, és nagy hullámokban támadnak. A szellőzőjáratokon jutnak el hozzánk, és igen mogorva jószágok. Ha belekeveredtünk a pácba, a legjobb, ha elhúzzuk a csíkot, mielőtt elkezdenek lövöldözni valamiféle tüskével, ami rendesen leamortizálja Larát. A legjobb, ha amint megjelennek, elfutunk innen jó messzire.

Név: Intézeti zombi

- Helyszín: The Sanitarium
- Megjegyzés: Csak Kurtist irányítva kerülhetünk konfliktusba ezekkel a lényekkel. Láthatóan valamilyen fertőzés eredményei ők, és nem is csinálnak mást, csak nézegetnek békésen, vagy körbe-körbe szaladgálnak. Aki a klasszabb vírust kapta meg, annak karmai is vannak, ám még így sem jelentenek komoly kihívást hősünknek. Azt azonban nem árt észben tartanunk, hogy általában párosával mászkálnak.

III. 5. Az inventory felépítése

III. 5. 1. Fegyverek

M-V9

- Hol keressük: Parisian Back Streets, a zárt szekrényben (szint lépés után vehető csak fel).
- Megjegyzés: Bár gyenge fegyver, mégis hamar meg fogjuk kedvelni. Legelőnyösebb tulajdonsága az, hogy bőven van hozzá lőszer, ám sajnos nem végtelen mennyiségű. Főleg közelre hasznos, távolra nem igazán pontos, de amennyiben van elég tartalékunk, elfogadható.

Vector R-35

- Hol keressük: Derelict Apartment Block, szintén a szekrényben található (a házhoz szükségünk van annak kulcsára).
- Megjegyzés: Az M-V9 továbbfejlesztett változata. Közelre ez már rendesen rombol, de sokkal kevesebb töltény áll rendelkezésre hozzá, mint alap testvéréhez. Érdemes tartalékolni, és a Louvre őrei ellen bevetésre küldeni.

Desert Ranger

- Hol keressük: Serpent Rouge, az őrök asztalán, az alagsorban.
- Megjegyzés: Elég jó kis fegyver, ám csak elvétve lehet hozzá lövedéket találni. Inkább a Vector használatát javaslom helyette.

K2 Impactor

- Hol keressük: Rennes' Pawnshop, a biztonsági szobában, Renne halála után juthatunk hozzá.
- Megjegyzés: Sokak kedvenc fegyvere lehet ez a szuper kis kütyü, aminek segítségével villámgyorsan elintézhetjük ellenfeleinket, kár, hogy használatának nincs igazán sok értelme, ráadásul a bele való töltény meglehetősen ritka.

Dart SS

- Hol keressük: Rennes' Pawnshop, a biztonsági szobában, Renne halála után juthatunk hozzá. Megjegyzés: Lopakodás közben jól jöhet, hamar és csendesen üti ki az ellenfeleket. Sajnos komoly a harcban egy nagy nulla, semmit sem ér. Szintén meglehetősen ritkán lehet hozzá töltényt találni.

V-Packer

- Hol keressük: Tomb of the Ancients. A nagy kapu alatti fülkében.
- Megjegyzés: Lara shotgunja. Óriási sebzés, gyors újratöltés, megfelelő mennyiségű lőszer. Ha van hátránya, az az, hogy csak közelre hatásos, messzire célozva már rendesen félrehord. Valamilyen furcsa okból a „Galleries Under Siege" pálya után többé nem használható.

Mag Vega

- Hol keressük: Galleries Under Siege. A Louvre múzeumába berontó őrök ejtik el.
- Megjegyzés: Remek kis félautomata fegyver, bárkit elintéz egyet-

len tárral. Az utánpótlás bőséges (kiváltképp a Strahov erődben), és messziről is hatásosan használható. Sajnos a klaszszul festő célzó berendezés nem használható, pedig az őröknek olyan is van. Minden tekintetben tökéletes fegyver, a shotgun megfelelő helyettese.

Rigg 09
- Hol keressük: Von Croÿs Apartment. A kezdet kezdetén, Lara közelében találjuk.
- Megjegyzés: Átlagos fegyver, megfelelő mennyiségű tölténnyel.

Viper SMG
- Hol keressük: Von Croÿs Apartment
- Megjegyzés: Tulajdonképpen egy továbbfejlesztett változata a Mag Vegának, erényeként érdemes kiemelni megnövelt kapacitását. Sajnos ezt nem nagyon lehet kihasználni, mivel a lőszer ritka, mint a pókerező fehér holló. Azt a kicsit meg tartogassuk a keményebb ütközetekre, esetleg a főellenségekre.

Scorpion X
- Hol keressük: The Monstrum Crimescene. Nyolcszáz euróért cserébe Luddicktól kapjuk. A Strahov erődben is hozzájuthatunk.
- Megjegyzés: Ezt a jószágot lehet szeretni. Igaz, hogy nem halmoznak el minket tölténnyel, ám az a néhány alkalom, amikor elővesszük, élményszámba megy. Működése teljesen automata, és leginkább az előző részekből ismert Uzihoz hasonlít.

Boran X
- Hol keressük: -
- Megjegyzés: Kurtis alapértelmezett fegyvere a játékban. Igazi különlegesség, használata örömteli érzésekkel jár. A lőszerből gyakorlatilag végtelen mennyiségű rendelkezésre áll, a tűzgyorsasága pedig attól függ, milyen gyorsan tudjuk a gombot nyomkodni. Tűzereje kiváló, ebből adódóan Kurtis-szel harcolva nem igazán lesz gondunk.

III. 5. 2. Egyéb tárgyak

A fegyverek csupán hátizsákunk egy szűk részét képezik, vannak itt sokkal érdekesebb dolgok is, mint a gyilkoló szerszámok. Már most tisztázzuk, hogy a Larával megszerzett cuccaink csak és kizárólag az ő inventoryjába kerülnek be. Tehát Kurtisnél hiába fogjuk keresni a lánnyal összegyűjtött dolgokat, ez két külön világ.

Health: Az egyik legfontosabb menüpont, hiszen Lara vagy egészséges, vagy halott. Életerőnket felturbózó dolgok kerülnek ide, ezeknek több fajtáját is megkülönböztetjük.

- Large medipack: Az életerő 100 százalékát állítja vissza.
- Small medipack: Az életerő 60 százalékát állítja vissza.
- Health Bandages: Az életerő 40 százalékát állítja vissza.
- Health Pills: Az életerő 20 százalékát állítja vissza.
- Chocolate Bar: Az életerő 10 százalékát állítja vissza.

Az egészségügyi csomagocskákat hamar észrevehetjük, rikító zöld színűknek köszönhetően.

Item: Az összes, máshová be nem sorolható tárgyunk lelőhelye, kulcsok, belépőkártyák, kincsek, mind itt érhetjük el őket. Lara egészen kalandja végéig megtartja őket, akármennyi is legyen belőlük, ezért érdemes az elején, Renne boltjában minél többet eladni belőlük, ez által jelentős bevételre tehetünk szert.

Notebook: Jegyzetfüzetünk akkor válik aktívvá, mikor Carvier asszonytól megkapjuk Von Croy feljegyzéseit. Lara sokszor jegyzetel, érdemes néha rátekinteni. Főleg tippeket, és a rejtvények megoldási lehetőségeit fejtegeti. Amikor a jobb alsó sarokban megjelenik az ikon, nézzük meg. Tulajdonképpen a más játékokból megszokott journalt jelképezi.

Save Game: Szerencsére nem checkpoint rendszer van, így Lara bármikor elmentheti kalandjának állását. Érdemes odafigyelni, hogy lehetőleg ne mentsünk olyan pillanatban, amikor mondjuk egy lövedék tart az agyunk központi része felé, mivel ekkor használhatatlan lesz az egész. Mindig két fájlt használjunk pályánként, így nem lehet gondunk, ha elrontjuk az egyiket. Tudom, hogy ezek azért elég nyilvánvaló dolgok, csak más játékkal ellentétben akár zuhanás közben is menthetünk, ami bevallom, számomra kicsit értelmetlennek tűnik.

Load Game: Természetesen elmentett játék állásainak betöltésére szolgál.

III. 6. Bemutatkozik: Kurtis Trent

Lara Croft legújabb partneréről nem sokat tudni, annyi bizonyos, hogy életét adta (vagy mégsem?) a lányért. Az Angel of Darkness férfi főszereplőjét Kurtis Trentnek hívják, és a Core Design azon próbálkozásának eredménye, hogy megpróbálták kicsit szélesíteni, kibővíteni a játékélményt azzal, hogy egy másik karaktert is irányíthatunk a játék folyamán.

Egy misztikus ősi szervezet, a Lux Veritatus utolsó élő tagjaként tevékenykedő férfi nem ismer leküzdhetetlen akadályt. Különleges fegyvere, a Boran X egyedülálló a Tomb raider sorozat történetébe, Ez tulajdonképpen egy pengeéles frizbi szerűség, amit az ellenfelek felé hajítva telekinetikus energiával kell mozgatni, vagyis Kurtis a saját tudatával kontrollálja annak mozgását.

A fejlesztő csapat azt tervezte, hogy ha beválik a karakter, neki is készítenek egy különálló kalandot. Hát, mondhatjuk, hogy a számításaik nem igazán jöttek be, a negatív fogadtatás miatt ugyanis az Eidos úgy ahogy van, kirúgta az egész bagázst.

Trent úr 1972 június huszonhatodikán látta meg a napvilágot az Egyesült Államokban, Utah államban. Édesapja, Konstatntin a Lux Veritatis, egy nemesi csoportosulás tagja volt, amiből azonban mára szinte semmi sem maradt, köszönhetően Eckhardt és a Cabal áldásos tevékenységének. Kurtis kiképzése három évesen kezdődött, és mire tizenhat lett, a társulás teljes körű tagjává érett. Tizenkilenc évesen azonban máig homályos okokból köddé vált, és nemsokára ai idegenlégió nevű, híres szervezetben helyezkedett el. Itt került kapcsolatba bizarr, okkultista eszmékkel, és élte át első természetfeletti élményeit is. Beceneve is ebből a korszakból származik: A démonvadász.

Kilencvenhatban Kurtis távozott a légiótól, és különböző félig legá-

lis ügynökségeknek és szervezeteknek dolgozott, egy bizonyos Marten Gunderson irányítása alatt. Apjával minden kapcsolatot megszakított. 2001-ben Eckhardt meggyilkolta Konstantint. Kurtis összeszedte hozományát (többek között fegyverét is apjától örökölte), és elindult, hogy bosszút álljon a véres kezű gyilkoson. Küldetése során összetalálkozott Lara Crofttal, a híres brit kutató- és kalandornővel, és egyesítették erőiket, így vonultak csatába Eckhardt és a Cabal szervezete ellen.

III. 7. Túlélési stratégiák

III. 7. 1. Boss guide

A Tomb Raider sorozat világéletében híres volt arról, hogy a pályák vége felé közeledvén belefutunk egy-egy igen kemény ellenfélbe, ún. bossba, magyarul főellenségbe. Ezek a lények általában bivalyerősek, és hagyományos eszközökkel nem is nagyon tudjuk bántani őket. Általában van egy gyenge pontjuk, azt kell célba vennünk, így kis megerőltetéssel is győzhetünk.

Az Angel of Darkness az alábbi főellenségeket kínálja nekünk:

- Brother Obscura, a szellem
- The Cleaner, a Takarító
- Proto-Nephilim, a Bestia
- Boaz első formája
- Boaz második formája
- Eckhardt
- Karel

Általánosságban néhány javaslat: harc közben használjuk a folyamatos oldalazást, így nehezebb eltalálni minket. Akalmanként váltsunk pozíciót, vagyis ugorjunk egy másik helyre.

III. 7. 1. 1. A szellem

Név: Brother Obscura

- Felbukkanás helye: Hall of Seasons
- Megjegyzések: Az első főellenségnek számító lény, igen, elég sokáig kell eljutnunk a játékban, hogy megküzdhessünk vele.

- Támadási módok: Szellem lévén nem igazán rendelkezik a szó klasszikus értelmében vett fegyverekkel, mégis jelentős kárt tud okozni egészségi állapotunkban. Ne engedjük, hogy átrepüljön rajtunk, hiszen ekkor alaposan leszedi az életerőnket. Vagy szaladjunk előle folyamatosan, vagy guggoljunk le, és akkor nem tud elérni minket.

- Javasolt stratégia: A szellemlény körül nincs minden rendben. Elég, ha csak arra gondolunk, hogy a környező szobroknál tapasztalható kék fény folyamatosan változtatja a helyét, ezzel jelölve azt, hová kell futnunk, ha meg akarjuk kaparintani az értékes festményt, a tárgyat, amire hajtunk. A fény körülbelül tíz másodpercenként kerül át másik kézbe. A szellem elől menekülve próbáljuk megszerezni az ereklyét, ekkor az ajtó kinyílik és elmenekülhetünk. Mással próbálkozni nem érdemes, hiszen megölni nem tudjuk.

Tippek: Maradjunk egy szobor közelében, és oldalazzunk körülötte. Ja jól csináljuk, a szellem nem tud a közelünkbe férkőzni. Ha megjelenik a kék fény, azonnal kapjunk oda.

Amikor fel szeretnénk venni a festményt, mindenképp tegyük el a fegyverünket.
Habár elpusztítani nem tudjuk, egy kis időre ki tudjuk vonni a fogalomból a lidércet. Körülbelül húsz shotgun lövés elegendő, hogy a szellem átmenetileg megbénuljon.
Ha felvettük a festményt, azonnal meneküljünk!

III. 7. 1. 2. A Takarító

- Név: The Cleaner
- Felbukkanás helye: Von Croÿs Apartment
- Megjegyzések: Ha valakit ez az alak Pierre-re és Larsonra emlékeztet, igaza van. Lara sokáig szenved vele, míg végül sikerül kinyiffantania, ugyanis folyton elmenekül.

- Támadási módok: Nem valami izgalmas figura jelenlegi ellenfelünk, csak a pisztolyt ismeri. Bár meg kell hagyni, kiváló mordálya van. Nagy tűzerővel rendelkezik, és irtózatosan gyorsan eszi életerőnket jelképező csíkunkat. Méretéből adódóan azonban a Takarító meglehetősen lomha jószág, így némi tápolásra simán elbújhatunk, ha a helyzet kezd veszélyeséé válni.

- Javasolt stratégia: Tartsuk meg a távolságot, és kitartóan lőjük. Ezt nem kell jobban túlbonyolítani. Ha elfáradunk, bújjunk el valamilyen fedezék mögé, és hozzuk rendbe magunkat.

Tippek: A Takarítóval háromszor kell megküzdenünk ahhoz, hogy végleg elkapjuk.
Bánjunk óvatosan a lézeres csapdákkal.
A második összecsapás után a Takarító eldobja fegyverét.

III. 7. 1. 3. A bestia

- Név: Proto-Nephilim
- Felbukkanás helye: Maximum Containment Area
- Megjegyzések: Ez a bestia hihetetlenül agresszív. Kurtist irányítva kell vele megküzdenünk, így a helyzet kissé szokatlan lehet. Bár félelmetesnek tűnik, mindössze két dologra van szükségünk: futás és lövés.

- Támadási módok: A szörny felülről támad, és ijesztő módon ugrál hősünk felé. Kurtisnek minden erejét latba kell vetnie, hogy ne huppanjon rá folyamatosan a lény.

- Javasolt stratégia: Oldalazzunk körbe-körbe a lény körül, és mikor felugrik, folytassuk, hátha el tudjuk kerülni az ütközést. Ha sikerül kicseleznünk, és a földön fekszik, szaladjunk közel hozzá, mire Kurtis belevágja a varázserejű tőrt. Ezt négyszer kell végigjátszanunk, hogy végezzünk vele.

Tippek: Ha híján vagyunk a lövedéknek, van egy végtelen forrás az egyik sarokban.
Próbáljunk megőrizni minél több töltényt és életerőt, hiszen nem ez lesz az utolsó akciónk, amit Kurtis bőrébe bújva kell átvészelnünk.

III. 7. 1. 4. Boaz ad 1

- Név: Kristina Boaz Form One – Rovar alak
- Felbukkanás helye: Boaz Returns
- Megjegyzések: Többek véleménye szerint a játék legidegesítőbb

főellensége. A magyarázat elég muris, mindössze annyi történt, hogy a mellékelt kézikönyv egy kicsit félrevezető a célpont váltás módját illetően. Ha megjegyezzük, melyik gombot kell használnunk, már könnyebb lesz a dolgunk.

- Támadási módok: Boaz három különböző módon tud ártani Kurtisnek:
  - ▶ Köröm csapás: Ha Kurtis túl közel merészkedik, kap egyet a képébe. Ezt a támadást nagyon nehéz kivédeni, és a dolgot bonyolítja, hogy a szörny kivégzéséhez közelről kell lövöldöznünk rá. Próbáljuk elkerülni elugrással, nincs rá jobb módszer.
  - ▶ Rovar trutymó: Amikor alaposan elintéztük az arcát, Boaz új taktikához folyamodik. Van neki négy mirigyszerű bigyója, abból lövöldözi felénk a váladékát. Ezt azért nemoylan nehéz elintézni, csak váltogatnunk kell a célpontokat.
  - ▶ Trutyi Spray: Ha még nem bántottuk Boaz arcát, viszont tartósan az oldalánál böklászunk, leszór minket egy sajátos parfümmel, ami természetesen mérgező. Ezt elkerülendő próbáljunk meg elugrani a permet elől. Szórás után néhány másodpercig tehetetlen, ekkor szaladjunk a pofájához, és aktiváljuk a mirigyeket.

- Javasolt stratégia:

Lőjük az arcot, és hamarosan beindulnak a mirigyek. Tüzeljünk kitartóan azokra is, iktassuk ki mind a négyet. Ne felejtsünk el manuálisan célpontot változtatni, hiszen Kurtis hajlamos arra, hogy már inaktív dolgokra lövöldözzön. Ha mindet kivontunk a forgalomból, Boaz átváltozik.

Tippek: A területen jó pár töltény van elszórva, nézzünk utánuk. Az ugrás nem segít, inkább oldalazzunk. Közelről csak Boaz arcát tudjuk megsebezni.

III. 7. 1. 5. Boaz ad 2

- Név: Kristina Boaz Second Form – Repülő Boaz
- Felbukkanás helye: Boaz Returns
- Megjegyzések: Szerencsére ez a boss elég messze jelenik meg Kurtistől, így van idő elmenteni a játékot. Ezt tegyük is meg mindenképpen!

- Támadási módok:
  - ▶ Karmolás: Boaz továbbra is képes támadásra használni karmait, viszont ezek jóval kevesebbet sebeznek, mint a rovar alaknál. Tartsuk a távolságot.
  - ▶ Villám robbanás – Ez már annál inkább veszélyesebb, hiszen elég nagyot szól, és le is löki Kurtist a földre. Szinte lehetetlen kikerülni.

- Javasolt stratégia:

Nem kell túlságosan bonyolítani a dolgot, a lényeg az, hogy amint életre kell Boaz ezen formája, hátráljunk minél tovább, és közben folyamatosan lőjünk. Mivel elég gyenge a porhüvelye, hamarosan megadja magát, így nem lesz ideje a villámokat sem használni.

Tippek: Mi tagadás, ebben a küzdelemben nincsen különösebb nehézség. Gyorsan kell nyomkodni a tüzelés gombot, ennyi az egész

Amint Boaz lehanyatlik a földre, szaladjunk oda hozzá, hogy elinduljon az animáció.

III. 7. 1. 6. Eckhardt

- Név: Pieter Van Eckhardt
- Felbukkanás helye: Eckhardt laboratóriuma
- Megjegyzések: Az egész játék során ezt a figurát üldöztük, és végre szembekerülhetünk vele. Ha kiismerjük a gyenge pontját, könnyen végezhetünk vele. Nincs igazán azonnali halált jelentő támadási mód a kezében, így akár a csata közben is nyugodtan menthetünk, nem fog kárba vészni.

- Támadási módok: Eckhardt elég jól felkészült a harcra, több módszer közül is válogathat. Tűz és villám, robbanások és elektromos szikrák szerepelnek a repertoárjában.
  - ▶ Szikra hullám: Miközben az arénába szalad, Eckhardt szikraesőt zúdít ránk. Az elektromos töltet faltól falig megy, tehát nem igazán tudunk kitérni az útjából. Inkább várjunk ki az utolsó pillanatig, és ugorjunk oldalra. Így talán megúszhatjuk, bár igaz ami igaz, borzalmasan nehéz mozdulat.
  - ▶ Villám robbanás: Az arénában ezzel a módszerrel tör életünkre Eckhardt. Ahhoz, hogy ne sújtson le ránk az ég haragja, maradjunk közel az ellenségünkhöz, de ne túl közel! Akkor támadjunk vissza, amikor a robbantások után rövid ideig regenerálódik.
  - ▶ Tűz hullám: Hasonlít a szikra impulzushoz, viszont jóval egyszerűbb kikerülni. Könnyedén elkerülhetjük egy oldalra ugrással, hiszen a vízszintes kiterjedése sokkal kisebb, mint elektromos kistestvérkéjénél.
  - ▶ Tűz robbanás: Ez meg a villámos változat rokona, annyi különbséggel, hogy Eckhardt lángolva regenerálódik, így a közelharc erősen ellenjavallt.
  - ▶ Káprázat: Mikor a körkörös arénába indul Eckhardt, ismét bevet egy újabb trükköt. Három másolatot hoz létre magából, akik aztán középen egyesülnek. Igazán nem veszélyesek, csak ne dőljünk be a szemünknek.

- Javasolt stratégia: Kerüljük el a robbantásos, illetve a hullámokban terjedő támadásokat, amjd újratöltés közben kapjuk el a grabancát. Ha villámmal támadott, rámehetünk a közelharcra, a tüzes támadás után azonban ezt inkább mellőzzük. Ha háromszor megszúrjuk a szilánkkal, véget vetünk ténykedésének, már ami ezt a világot illeti.

Tippek: Eckhardt támadásai jól kiszámíthatóak. A fenti sorrendet követi, és nekünk akkor áll leginkább a zászló, mikor az elektromos támadásokat erőlteti, hiszen ekkor sor kerülhet közelharcra, megszúrhatjuk őt.
Lara nem menekülhet el a területről, amíg tart a harc.
Néhanapján előfordul, hogy Eckhardt bekattan, és változtat harcmodorán. Ekkor érdemesebb visszatölteni egy előző játékállást. Eckhardt minden sikeres támadása a földre viszi Larát

III. 7. 1. 6. Joachim Karel

- Név: Joachim Karel
- Felbukkanás helye: Eckhardt laboratóriuma
- Megjegyzések: A fő-főellenség után nincs sok időnk pihenni, következik a ráadás. Karelre egyáltalán nem számíthat a játékos,

megjelenése több, mint meglepő.

- Támadási módok: Karel csak egyetlen módon tud támadni, ám ezt úgy tűnik sokat gyakorolta, hiszen igen hatékonyan végzi munkáját. Összevissza repked, és zöld energiagolyókkal lövöldözi szerencsétlen Larát. Ezek ugyan nem követik hősnőnk mozgását, de sajnos Karel elég pontosan céloz. Amíg veszélynek vagyunk kitéve, próbáljuk fedezékeket keresni.

- Javasolt stratégia: Karelt nem tudjuk elpuasztítani, így inkább arra törekedjünk, hogy minél hamarabb elhagyjuk a pályát. Vegyük fel Kurtis holtteste mellől a cuccot, és keressük meg a lenti gombot. Másszunk fel a létrákon, és ugorjunk el a szobor felé. Nem kell izgulni, nem fogunk leesni, animáció következik, aztán meg a Game Over felirat.

Tippek: Eckhardt halála megszünteti az aréna körüli védőmezőt. Nyugodtan mentsünk bármikor a Karellel folytatott harc közben. Nem annyira veszélye, mint hisszük.
A zöld labdák ledöntik lábáról, ha eltalálják Larát.

III. 7. 2. A harcról

Bár a harc kisebb szerepet kapott a játékban, mint az eddigi epizódokban (többnyire mászkálnunk kell, illetve kapcsolókat keresgélnünk), azért érdemes rá egy fejezetet szánni, hogy ne legyen vele semmi gondunk.

Kezdjük az alapokkal. Ha elő szeretnénk venni egy fegyvert, nyissuk meg az inventoryt, azon belül is a fegyverek rekeszt. Válasszuk ki, melyik a szimpatikus, majd használjuk az equip (elővesz) gombot. Ha visszatérünk a játékba, Lara előkapja a kívánt eszközt. Ennyi, nincs más dolgunk, mint használni őket.

Bár Lara nagyon hasznosan automatikusan becélozza a legközelebbi ellenfelet, ebből hátrányok is származnak. Ekkor ugyanis leszűkül a látóterünk, és sokkal nehezebben tájékozódunk. Ha hősnőnk becélozta a célt, kezdjünk el lőni. A legtöbb pisztolynál és shotgunnál ahhoz, hogy gyorsan, sorozatban tüzeljünk, sebesen kell nyomkodnunk a megfelelő gombot. A géppisztolyoknál azonban ez nem szükséges, ha nyomva tartjuk a gombot, folyamatos lesz az áldás.

A készítők elvették tőlünk azt a könnyebbséget, hogy a dupla pisztolyhoz végtelen mennyiségű lőszer áll rendelkezésre. Ilyenről itt szó sincs, de ami még borzasztóbb, hogy Lara „keresője" gyakran beakad, és ahelyett, hogy a következő célpontra ugrana, tovább lövi a hullát, sok bosszúságot okozva a játékosnak.

Az a tény, hogy nincs végtelen lőszer, oda vezethet, hogy elfogy az összes, aztán nézünk bambán, hogy most akkor mi van. Ne aggódjunk (bár inkább mégis), Lara ezúttal képes verekedni is. Az ökölharchoz menjünk jó közel az ellenféléhez, és tegyünk el a kezünkből minden fegyvert. Kezdjük nyomogatni a támadást, mire kedvenc pixelcsajunk óriási akcióba kezd, üt, rúg, harap, csépel, ugrál. A gond csupán annyi, hogy a támadások kivédhetők, és iszonyatosan keveset sebeznek. Három-négy percnyi verekedés után megunja az emberünkább visszatölt, és spórol a lőszerrel. Az ütlegelésnek egy ponton van igazi haszna, amikor a csontvázakat kell belevernünk a lávába. Igaz, szerintem ez is felesleges erőpocsékolás. Ha úgysem bántanak, minek vesződni velük, vannak sokkal érdekesebb dolgok a játékban. Azért jó látni, ahogy egy nádszálvékony lány legépel egy különlegesen kiképzett elit harcost.

Ha új területre merészkedünk, lehetőleg mindig tartsuk kézben fegyverünket. Így hamarabb tudatosul bennünk, ha ellenség van a közelben, Lara ugyanis már jó előre ráfókuszál. Ha megvan a target lock, akkor próbáljunk minél többet mozogni, lehetőleg oldalazva. Akkor nem fogunk elmenni hátra, hanem a célpontunk körül fogunk forogni, ami valamivel könnyebbé teszi a csatát, mivel folyamatosan fordulnia kell velünk. Fontos még, hogy a közelről leadott lövések többet szereznek, így próbáljuk minél jobban megközelíteni leendő áldozatunkat. Ne felejtsünk el célpontot váltani, mivel a fentebb leírtak szerint Lara ezen a téren nem viselkedik épelméjű módjára.

III. 7. 3. Lopakodás

Az Angel of Darkness Larája mesterszintre fejlesztette az észrevétlen mozgást. Ezek a technikák segítenek, hogy ne vegyék őt észre ellenségei, illetve csak akkor tudatosuljon bennük jelenléte, mikor már kitörte nyakukat. Lehetséges, hogy a Negyvenhetes úgynöktől tanulta meg a fortélyokat? Ki tudja, a lényeg az, hogy ha lopakodó módba váltunk, számos új mozgás közül válogathatunk.

Hangtalan séta: Ha lopakodó módban vagyunk, az ellenfelek nem hallják meg lépteink zaját. Valóban nagyon hasonló ez a Hitman sorozatból megismert technikához, azzal a különbséggel, hogy hősünk nem kopasz, és két nagy melle is van. Ezt egyébként akkor érdemes alkalmazni, ha észrevétlenül akarunk megszerezni egy tárgyat, és a közelben rosszindulatú elemek tartózkodnak.

Észrevétlen gyilkolások: Lopakodjunk egy gyanútlan ellenfél mögé, és nyomjunk meg a támadás gombját. Lara ekkor két kemény ütést visz be, ami azonnal végez a szerencsétlen áldozattal. Jegyezzük meg, hogy csak egy helyben álló ellenség esetén működik a dolog.

Falhoz lapulás: Erre azért van szükség, hogy feltűnés nélkül kinézhessünk a bizonytalan sarkokon. Álljunk közel a falhoz, és nyomjunk interakciót. Lara a falhoz simul. Mikor elérünk a sarokhoz, tartsuk nyomva azt az irány, amelyre ki szeretnénk nézni, mire hősnőnk teljesíti parancsunkat. Használata könnyű, és ajánlott is, hiszen a felderítést remekül szolgálja, ez által elkerülhetjük a kellemetlen meglepetéseket.

Kommandós kúszás: A lopakodás leghatékonyabb módja. Nevezhetnénk extra mély kúszásnak is. Akkor hasznos, ha például léezerek alatt kell átjutnunk, és nagyon össze kell húznunk magunkat. Ennek előcsalogatásához guggoljunk le, és így váltsunk lopakodó módba.

Nem szükséges egyébként lopakodást használnunk, anélkül is tökéletesen teljesíthető a játék, ráadásul itt nincs semmiféle következménye annak, ha felfedik kilétünket. Előbb-utóbb úgyis megtörténik.

III. 7. 4. Általános tippek

- Az Angel of Darknessben könnyen elronthatjuk a beszélgetéseket. Ha úgy érezzük ez történt, töltsük vissza a társalgás előtti állást, és próbálkozzunk újra.
- A párizsi gettókban a boltok sohasem mennek tönkre. Akármikor lépünk be, mindig tudnak fizetni.
- A Hall of Seasons pályán a liftnél lévő dolgok szintén újratermelődnek.
- A rejtvények inkább logikai jellegűek, és a megoldás mindig valahol a közelben van.
- Ne pazaroljuk a töltényeket olyan ellenfelekre, akiket könnyedén kikerülhetünk (például a csontváz, vagy a patkány).
- Mindig térképezzük fel alaposan a helyszíneket, mielőtt bármihez is hozzányúlnánk. Ha tudjuk, mit kell tennünk az adott területen, sokkal könnyebb dolgunk lesz.
- Renne boltjában érdemes mindenünket pénzzé tenni. A játék végigviteléhez összesen 1500 euró szükséges.
- A játék végső főellensége, Karel egyetlen pisztolylövés nélkül kiiktatható.
- Kurtis csak három pályán válik irányíthatóvá (The Sanitarium, Maximum Containment Area, Boaz Returns)
- Lara sokkal lassabban ugrik az előző epizódokhoz képest.
- A létrákra való felmászás igen időigényes, ráadásul energiánkat is fogyasztja. Inkább ugorjunk fel rájuk.
- A Sepent Rouge bárig nem érdemes emberi lényekkel harcolnunk. Egyszerűen túl gyengék vagyunk ahhoz, hogy bárkit is legyőzhessünk.
- Ha lopakodó módban előveszünk egy fegyvert, Lara azonnal kilép belőle, és újra „normálisan" fog mozogni.
- Ha elakadtunk, ellenőrizzük a jegyzetfüzetünket. Jó néhány feladvány megoldása ott van leírva.
- Lara minden pálya befejezésekor egészségesebb lesz. A küldetések végéhez közeledvén már felesleges új egészségügyi csomagot használni.
- Lara energiája újratöltődik, ha terepet vált. Tehát ha lógunk egy peremen, és onnan átmászunk egy falrészre, akkor újra kezdődik minden.
- Ha egy kapcsolót aktiválunk, általában elkezdődik egy kis animáció, ami megmutatja a hatását.
- A játékhoz mellékelt kézikönyv hemzseg a hibáktól. Szóval ne használjuk, egyáltalán nem érdemes.

III. 8. Beszélgetések

Az Angel of Darkness tartalmaz bizonyos – igaz, minimális menynyiségű – kaland elemet is, ám ezek többnyire kimerülnek abban, hogy beszélgethetünk a szereplőkkel, de igazából nem sok mindenre jók. Ahhoz azonban, hogy minden információt kiszedjünk a csalfa karakterekből, egyáltalán nem mindegy, hogy milyen sorrendben tesszük fel kérdéseinket, és hogy milyen témákat firtatunk. Ebben a fejezetben abban próbálok segíteni, hogy a fontosabb szereplőkkel milyen módon érdemes kommunikálni, mely kérdések feltétele vezet a legoptimálisabb helyzethez.

Személy: Mademoiselle Carvier

- Helyszín: Az asszony otthona
- Témák: Bármiről beszélgethetünk vele, csak ne lépjünk fel túl támadólag, hiszen akkor nem fogjuk megkapni a jegyzetfüzetet. Maradjunk inkább kedvesek.

Személy: Janice, az utcalány

- Helyszín: Párizsi gettó
- Témák:
  - "Have you worked in this neighborhood for long?"- „Régóta dolgozol ezen a környéken?"
  - "Oh? Trouble?" – „Ó, miféle problémák?"
  - "What makes this Cafe Owner so unlucky" – „Miért olyan peches a kávéház tulajdonosa?"

Személy: Pierre

- Helyszín: Párizsi gettó, Metro kávéház
- Témák: "No,I don't, but I do deal with problems. Sort them out." – „Nem, de megbirkózok minden problémával. Csak mondd, mik azok."

Személy: Bernard

- Helyszín: Párizsi gettó, park
- Témák:
  - "Your name's Bernard. Janice said I might find you here." – „Te vagy Bernard. Janice említette, hogy itt talállak."
  - "I'm trying to find someone." – „Keresek valakit."
  - "Here. Now how do I find Bouchard?" – „Tessék. Most már mondd, hol találom Bouchardot?"

Személy: Louis Bouchard

- Helyszín: Bouchard rejtekhelye
- Témák:
  - "Easy Bouchard. I lost that friend yesterday. Now I'm wanted for his murder." – „Nyugi, Bouchard. Tegnap elvesztettem azt a barátomat. A gyilkossággal engem gyanúsítanak"
  - „A front, obviously." – „Egy arc, nyilvánvalóan."
  - "Passport!" – „Útlevél?!"

Megjegyzés: Ne sértegessük a férfit, különben nem árul el mindent!

Személy: Loius Bouchard

- Helyszín: Gyilkossági színhely
- Témák:
  - "A psycho, huh?" – „Egy pszichopata, igaz?"
  - "The Cabal? Not the Mafia." – „A Cabal? Nem a maffia."
  - „I found Vasiley's faxes, and four Obscura engravings he sent to Von Croy." – „Megtaláltam Vaszilij faxait, és a négy metszetet is, amit Von Croynak küldött."
  - "Killed like Vasiley, you mean" – „Úgy érted megölik, csak úgy, mint Vaszilijt."
  - „A Lux Veritatis vault!" – „Egy Lux Veritatis kripta!"

III. 9. Végigjátszás

III. 9. 1. Párizs

III. 9. 1. 1. A kezdetek

Lara nagyon lileg, nyilván izgatott, nem csoda, hiszen egy megmagyarázhatatlan gyilkosság szárad a lelkén. Vegyük fel a csokoládét a velünk szemben, kicsit balra lévő ajtó elől. Ha körülnézünk, láthatunk egy kutyust, a jobb oldalon egy rácsos ajtót (zárva), a há-

tunk mögött egy lépcsőt, tetején ráccsal (zárva van, pedig mögötte egy medipack lapul), illetve egy kukát, melynek közelébe érve Lara megjegyzi, hogy talán fel tudna rá mászni. Tegyük is ezt meg, majd tovább az erkélyre, s ugorjunk át szembe. A végén másszunk fel a létrán, és az itteni balkonról elrugaszkodva megszerezhetjük a lépcső tetején heverő medipacket, csak egy jó nagyot kell ugranunk. Ha megvan, menjünk vissza oda, ahonnan elrepültünk. Másszunk be a szoba ablakán, és kutassuk át a konyha-, valamint a ruhásszekrényt. Innen nem tudunk továbbmenni, inkább használjuk az odakint lévő létrát. Ha felértünk, ugorjunk át a szemközti részre, és a bal oldali korláton túl vegyük fel a csokit. Ezek után célozzuk be a csaknem a létra mellett található ereszcsatornát, és másszunk fel rajta, majd át a jobb oldali párkányra. Lara ereje hamar elfogy, essünk le, mikor szilárd platform van alattunk. Így megpihenhetünk, s újabb nekirugaszkodás után kijutunk a tetőre. Egyelőre menjünk a túlsó sarokban található, vastag betonréteggel lefedett hordóhoz, és húzzuk a víztorony felé. Másszunk le a feszítővasért, és verjük le a lakatot a fenti ajtóról, mire hősnőnk szintet lép. A szekrényből vegyük magunkhoz a fegyvert. A bódé mögöttmellett egy kis medipacket találunk egy hordón. Menjünk vissza abba a szobába, hol a lakattal lezárt szekrény van, és vegyük ki belőle a nyakláncot, majd másszunk vissza a tetőre. Arról a platformról, ahonnan felvettük a feszítővasat, ugorjunk fel a párkányra, és oldalazzunk balra, egészen amíg be nem esünk a dróttal borított ajtó mögé. Lopakodjunk a következő sarkon túlra, ahol fojtsuk meg az őrt, majd vegyük fel a kulcsot a deszkáról. Visszatérve nyissuk ki az ajtót, és másszunk le a létrán. Már ha le tudunk, itt ugyanis előfordulhat egy bug, ami miatt Lara meg sem mozdul, csak nézi bambán a falat. Ekkor le is eshetünk, ugyan kinullázódik az életerőnk, de a játék nem akad fenn ilyen apróságokon, és benyomja a következő animációt, melyben bemenekülünk egy elhagyatott házba.

Húzzuk a szekrényt az ajtó elé, így nehezebben törhetnek be a rohamosztagosok. Szaladjunk fel a lépcsőn, ekkor nagy valószínűséggel láthatjuk, ahogy a rendőrök behatolnak az épületbe. A fordulókba vegyük fel a cuccokat, ahol egy szekrény torlaszolja el az utat, húzzuk el, és folyamatosan tartsunk felfelé. A másodikon menjünk be a szobába, kutassuk át a szekrényeket, így már lesz töltényünk is. Hamarosan nem tudunk feljebb menni, ellenben egy láda őrizetlenül hever a lépcsőfordulóban. Használjuk ki ezt a remek lehetőséget, húzzuk kicsit kijjebb a ládát, másszunk fel rá, és ugorjunk a szemközti korlát felé. Lépjünk be az ajtón, és másszunk ki a tetőre. Ha esetleg felvesszük az itt található két kulcsot, vissza is mehetünk az első emeleten zárva talált ajtóhoz, így egy új fegyverhez jutunk, de akár a rendőröket is megtámadhatjuk.

Másszunk fel a létrán, majd fogjuk marokra a kötelet. Akciónk közbe megjelenik a helikopter, s ezért valamilyen homályos okból fel kell húznunk a lábunkat is. Fene se érti. Ha átértünk, vegyük fel a kis csomagot, és csússzunk le a lejtőn, a végén pedig ugorjunk át a szemközti tetőre, jutalmunk egy kis medipack. Most vissza az előző lejtőre, és hagyjuk Larát leesni. Egy híd felfogja a zuhanást, törjük be az itt lévő ajtót, menjünk végig a folyosón, s a következő helyiségben szedjük össze a cuccokat az asztalról, illetve a padlóról, majd távozzunk innen. Másszunk le a létrán, s miután leérkeztünk (a végén el kell ugrani), toljuk oda a ládát, így Lara ismét valamivel erősebb lesz. Nézzünk körül idelenn, néhány hasznos dolgot találunk a sikátorok között (nagy medipack, töltények), majd ha kigyönyörködtük magunkat, kússzunk be a redőnyös ajtó alatt. Kapaszkodjunk fel a padlón lévő dobozra, majd ugorjunk fel arra a platformra, amin nincs korlát, majd innen a szemben lévő peremre. Oldalazzunk, másszunk fel, vegyük fel a pénzt, s tovább a létrán. Odafenn nyissunk be a balra nyíló ajtón. Haladjunk a lineáris útvonalon, s mikor kiértünk a szabadba, ugorjunk át a szemközti lépcsőre, és be az ajtón. Mikor kiértünk a tetőre, vegyük fel a lépcsőház mögötti részről a pénzt. Innen nem tudunk az ajtón keresztül továbbmenni, menjünk hát a legtávolabbi sarokban lévő peremhez, és kapunk egy animációt, melyen Lara csodálatos zuhanással menekül meg az őt üldöző helikoptertől.

A következő jelenetben hősnőnk már Margot Carvier lakásába kér bebocsátást. Beszélgessünk el vele, kiderül, hogy Werner hagyott nekünk egy kis csomagocskát, egészen konkrétan a jegyzetfüzetét. Némi unszolásra a hölgy rendelkezésünkre bocsátja, aztán meglehetősen hűvösen megkér minket, hogy távozzunk. Gyorsan kutassuk át a lakását, a kapkodás indokolt, hiszen hamarosan megérkezik a rendőrség, úgy látszik mindig tudják, éppen merre járunk. Tényleg igyekezzünk, mer körülbelül két perc múlva betörnek a gall kommandósok, mi meg nézhetjük a game over feliratot. A folyosó végén lévő fürdőszobaajtón kell távoznunk.

III. 9. 1. 2. Az utcák

Lara egy lepukkant metrószerelvényben tér magához, szaladjunk is ki gyorsan. Beszéljünk a csövessel, aki a Café Metróba irányít minket. A csövön másszunk fel a kocsi tetejére, majd a másik végén lévő drótón tovább felfelé. Ugorjunk át a másik platformra, majd szembe a párkányra. Itt oldalazzunk be a rácsos rész mögé, és a sarokban vegyük fel a cuccok.

Jussunk vissza a kiindulási helyünkre, és beszélgessünk a másik oldalon álldogáló fickóval. A távolis sarokban vegyük magunkhoz a pénzt. Nyissuk ki az ajtót, és beszélgessünk az őrömlánnyal. Nézzük meg balra Renne üzletét, és járjuk körbe az utcákat, felkapva a tárgyakat. Fussunk a másik irányba, mint amerre a bolt van, és a kamionnál forduljunk balra, majd tovább, fel. Menjünk be a gyógynövény szaküzletbe, és beszéljünk a tulajjal. Elmondja, hogy a kapuőrrel kellene beszélnünk, ám ez egyelőre felesleges. Menjünk be a parkba, és beszéljünk az itt ácsorgó főszerrel. Érdekes dolgokat tudhatunk meg, és némi pénzért cserébe ad nekünk egy kulcsot, mellyel majd bejuthatunk Bouchard klubjába. Cserébe viszont meg kell szereznünk egy kis dobozkát a számára.
Fussunk át a szemközti templomba. Ez mostanában boksz edzőteremként üzemel. A szobornál lévő dobozt eltolva Lara szintet lép. Másszunk fel rá, majd kapaszkodjunk fel a párkányra, és tovább a falon. A deszkák segítségével jussunk át az orgonához, és ott lemászva vegyük fel a gyűrűt. Térjünk vissza a terembe, és elegyedjünk szóba az edzővel. Elérhetjük, hogy fogadhassunk. Tegyük is meg, teljesen mindegy, melyikre teszünk, totál random az egész. Azért talán Zak valamivel többször nyer. Ha kopasz veszít, nekünk adja az óráját, amit el is adhatunk Rennénél.

Menjünk tovább az utcán, míg a Café Metróhoz nem érünk. Nézzünk be, bár nem sok értelme van. Szaladjunk vissza az őrömlány közelébe, és menjünk be a Serpent Rouge garázsajtaján, a tatától kapott kulcs segítségével.

III. 9. 1. 3. Serpent Rouge bár

Egy garázsba jutunk, ahol az asztalról vegyük fel a szerszámot. Az egyik szekrényben furcsa fegyvert találunk. Emeljük fel az autót a mellette lévő kar segítségével, majd az asztal melletti kallantyút is húzzuk meg (Lara szintet lép). Erre kinyílik egy járat a kocsi alatt. Még ne menjünk le, inkább fosszuk ki a lépcső tetején lévő irodát. Ezután másszunk le a lyukba. Vegyük fel a lőszert, és menjünk tovább. Rongáljuk meg a biztosítékot, mire leérkezik az étellift, majd nem sokkal később egy őr is. Lőjük le, és irány felfelé, amerről ő jött, majd ismét egy kis tűzharc. A bárpultnál, és a keverőpultnál gyűjtsünk be mindent. Vegyük fel a DJ résznél a lemezt, és húzzuk meg a falon lévő kart. Beindul a buli! Jön is néhány táncpartner, őket végezzük ki. Az emeleten a hangfalat toljuk addig, amíg fel nem tudunk kapaszkodni az állványra. A leomlott részen nagy ugrással huppanjunk át.

Kis harc, majd ugorjunk át szembe, s ezen a mozgó platformon kapaszkodjunk fel, és odafenn át a létrához. Csússzunk le a lejtőn, és jussunk át szembe. Az állványzaton kapaszkodjunk oda a kis helyiséghez, majd rúgjunk bele a hídba. Most már Lara könnyedén berúghatja az ajtót, ahol egy érdekes szerkezetet talál. A bal oldali kapcsolókkal a lámpákat forgathatjuk, a jobb oldalival pedig behúzhatjuk a szerviz dobozba a világítótesteket. Azt használjuk, ami kicsit fénylik, s húzzuk be a dobozba Szaladjunk a létrához, és vegyük ki a dobozból a biztosítékot. Visszatérve a kezelőpulthoz, egy ellenfél vár ránk, intézzük el, vegyük magunkhoz a kulcsot, és távozzunk az utcákra.

III. 9. 1. 4. Újra az utcák

Másszunk le a csatornába, és keressük meg azt a folyosót, mely egy mély tárnába torkollik, ott ugorjunk át. Vegyük fel a töltényt, másszunk fel a létrán, és törjük be az ajtót. Vegyük fel a medipacket, majd menjünk vissza a mély lyukhoz, és ugorjunk vissza. Függeszkedjünk el balra, majd másszunk le a falon, s a hasadékból vegyük fel a gyűrűt. Jussunk vissza fel, és menjünk az első kereszteződésnél jobbra. A ládáról könnyedén átjuthatunk a falra, majd ugorjunk át a szemközti deszkára. Kapaszkodjunk fel a peremre, és másszunk be a lyukon. Szedjük fel a tárgyakat, és menjünk ki az ajtón, így pont a parkba érkezünk, adjuk oda Bertrandnak a dobozt, mire megmondja a titkos jelszót, amelynek segítségével átjuthatunk Bouchard első testőrén. Ő a templom mellett őriz egy kaput, tehát keressük fel, és használjuk friss tudásunkat.

Egy temetőbe jutunk, bal oldalt hátul vegyük fel az elsősegély csomagot, majd kövessük az utat, a végén pedig végezzünk a kutyával. Észrevehetünk egy kerítéssel védett területet, oda kell bejutnunk, még pedig az épületek tetején ugrálva. A külső falnál felmászhatunk egyre, és így simán bejutunk a kívánt helyre. Törjük be a fehér ajtós kriptát, és vegyük fel az ott található cuccokat. Másszunk fel az itteni párkányra, és látogassuk meg a másik elkerített részt is, törjük szét, és vegyünk fel mindent. Menjünk vissza a szoborhoz, és lökjük le, mire összetöri a sírt. Másszunk le, és nyírjuk ki a patkányt. Szaladjunk tovább a folyosón, mire leomlik, de mi ugorjunk előre, majd a következő mélység felett a cső segítségével jussunk át.

Ezután essünk le a szakadékba, és másszunk ki a falon. Huppanjunk be a vízbe, majd a növényeknél másszunk fel a falra. Itt előfordulhat egy bug, még pedig az, hogy nem tudunk átjutni a másik oldalra, mert nem elég hosszú a töréspont.

Lökjük odébb a sziklát, ekkor összeomlik a háttér egy része. Intézzük el a rágcsálót, majd a rácsot eltávolítva jussunk tovább. Itt szedjük össze a cuccokat, és a feltárult kijáraton távozzunk. Úszszunk át a vizes részen, majd tovább az úton, és hamarosan belefutunk Bouchardba. Beszélgessünk el vele, érdekes információkkal szolgál. Ha végeztünk, használjuk az ajtónál látható kallantyút, mire a kint lévő cella ajtaja kinyílik. Toljuk a dobozt a rácshoz, és húzódzkodjunk fel a peremre, és nyomjuk meg a kapcsolót. Ekkor vissza abba a helyiségbe, ahol Boucharddal cseréltünk eszmét, és távozzunk a feltárult ajtón.

Újra a templomba kerültünk, és furcsa okból a tárgyak is hasonlóképpen jártak, így szerezzük be őket újra, jól fog jönni a pénztárcánknak. Látogassuk meg újra Renné boltját, belépéskor azonban egy furcsa alak húz el mellettünk, és kissé oldalba is lök minket. Ez felháborító, hiszen nem elég, hogy bunkó, de a boltost is kivégezte, és egy jelet hagyott a padlón. Olvassuk el a pórul járt fickó jegyzetfüzetét, melyben egy kódot találunk. A kombináció a közeli ajtót nyitja, pötyögjük hát be, és vegyünk fel mindent. A végén lézersugarak terítik be a szobát, és elindul egy bomba számlálója, tehát jobb, ha elpucolunk innen. Nyomjuk be a falon található gombot, majd irány a csapóajtó, és fussunk végig a csatornán, ezek után pedig izguljuk végig az animációt, melynek során Lara – micsoda meglepetés – végül megmenekül.

III. 9. 1. 5. A Louvre csatornái

A Louvre csatornái nem élvezetesebb a világ többi részének hasonló részeinél, ugyanolyan koszos, patkányoktól hemzsegő az egész terület. Először is a szemközti lépcső tetejére felmászva tegyük magunkévá a nagy medipacket, majd nézzünk alaposan körül, és szedjünk fel minden mozdíthatót. A legnagyobb teremben, ahol egy fura fújóka van középen, másszunk fel a csövön, majd odafent használjuk a kapcsolót. Most másszunk le, és használjuk a jobb oldali folyosót, ami a ventillátorhoz fog minket vezetni, amit történetesen éppen most állítottunk le. Kicsit erőlködjünk Larával, mire szintet lép. Kússzunk be a lapátok között, és a csatorna végén fordítsuk el a kereket. Összesen hat ilyen szerkezetet kell elforgatnunk, tehát még ötöt meg kell találnunk. A másodikért úszszunk át a vízzel teli folyosón, és fel a létrán, a harmadikért másszunk fel az ereszcsövön, csak kicsit menjünk tovább, mint a kapcsoló igényelné. Láthatjuk, hogy a vízszint odalent folyamatosan emelkedik. A harmadik kapcsolónál, a rámpa végén ugorjunk fel a létrára, majd még feljebb, és tekerjük el a fenti kereket is. A hátralévő két kapcsoló innen kissé odébb található, úszszunk tehát le a vízbe, és a csatornán át eljuthatunk egy másik, az előzőhöz nagyon hasonló terembe. Itt másszunk fel a vízbe lógó rámpán, és odafenn tekerjük át az ötödik kereket is. A helyiséget átívelő vas közepén ugorjunk fel a csőre, így átkerülünk egy eddig elérhetetlen részre, ahol felfelé, majd átugorva, a hatodik kereket találjuk. Ha mindennel készen vagyunk, menjünk vissza a központi terembe, és másszunk fel egészen addig a csőig, melyből ömlött a víz. Nyissuk ki az ajtót, és haladjunk tovább. Lara megjegyzi, hogy olajszagot érez, ez persze a hasznunkra válik. Essünk le a vízbe, másszunk ki a létrán, és kerüljük meg a termet, hogy elérjünk a hordóhoz. Helyezzük el a bombát, majd ugorjunk a vízbe. Ne menjünk

ki a felszínre, mert lángol. Ehelyett inkább úszunk be valamelyik csatornába, mely egy fenti részhez vezet minket, ahol essünk le, és jussunk vissza a detonáció színhelyére. Lépjünk be a feltárult helyiségbe, és tartsunk balra. Hamarosan a Louvre-ben találjuk magunkat.

III. 9. 1. 6. A Louvre

Menjünk fel a lépcsőkön, az esetleg feltűnő őröket intézzük el. Hamarosan egy lézerrel védett terembe érkezünk, amin csak trükkösen juthatunk át. Természetesen ha valamelyik sugár „elkap" minket, lezárulnak az ajtók, és a semmiből egy fegyveres őr jelenik meg, azzal a célzattal, hogy kioltsa életünket. Ezt megelőzendő ugorjunk fel a középső üvegezett részre, majd balra, a falon található műtárgyra. Innen tovább az oszlopokhoz, elkerülve a fel-le cikázó lézert. Jussunk túl az fel-le kapcsolódó védelmi sugáron is, majd egy négyzetes sugárba ütközünk, de a széleken egyszerűen átjuthatunk. Nyissunk be az ajtón.

Ismét egy kis lézeres móka következik, az első akadályon kúszva, a másodikon oldalazva juthatunk át. Végezzünk az őrrel, vegyük fel a cuccokat, és haladjunk tovább, hiszen nincs itt semmi látnivaló. Nyírjuk ki a következő őrt is, akit elénk vet a sors. Ebben a helyiségben két üres kiállító tároló látható, ha a kisebbiket megmozdítjuk, Lara szintet lép. Erre szükségünk is van, hiszen a nagyobbikat a lézerek felé. Ha átváltjuk a kisebbik mögött lévő kapcsolót, rövid időre eltűnik a védelem, ekkor jussunk fel a Mona Lisa tetejére, és kússzunk be a szellőzőbe. Haladjunk rajta végig, ha kijutunk, gyilkoljunk. Másszunk fel a szellőzőhöz, és innen ugorjunk tovább a párkányra. Oldalazzunk egészen a kötélig, és másszunk rajta végig, hősnőnk ismét szintet lép. Haladjunk a peremen, az ereszcsatornán lefelé, és másszunk be az ablakon, ahol csináljuk ki az őrt, majd vegyük magunkhoz a kulcsát. Jussunk ki a másik párkányra, majd le a földre. A középső ajtón menjünk be, és lopjunk el mindent, ami mozdítható. Most másszunk vissza az ereszcsövön, és a tetejéről ugorjunk át a szomszéd tetőre. Fussunk egészen a létráig, majd be a középső ajtón. Keressük meg a közeli szobát, az őr kulcsával könnyedén bejuthatunk. Vegyük magunkhoz a feszítővasat. Másszunk fel a létrán, és törjünk be a szobába. Másszunk be a szellőzőbe, majd a következő szobában ki belőle. Ha kijutunk a folyosóra, éppen belefutunk egy őrbe, készüljünk fel tehát. Lépjünk be az első szobába,itt egyelőre nem tudunk semmit se csinálni, ám később már fontos lesz ide visszajutni. Inkább vissza a folyosóra, s a második ajtón lépjünk be. Azonnal végezzünk az őrrel.
A monitorra van tűzve Madame Carvier belépőkódja, jegyezzük fel valahova. A folyosón üssük be a kódot, és vegyünk fel mindent a szobából, különösen a mágneskártyát. Ismét vissza a folyosóra, a végén a kártya segítségével juthatunk ki. Ezután könnyűszerrel kijuthatunk a részlegből, hiszen az öregasszony kártyája minden utat feltár előttünk.

III. 9. 1. 7. Louvre ásatások

Egy furcsa ásatási helyszínre érkezünk. Nyilván lakóhelyül szolgáló bódékat látunk a távolban, induljunk hát arrafelé. Az elsőből ki szeretne jönni valaki, de ne adjunk neki esélyt, végezzünk vele. Itt váltsuk át a kapcsolót, mire egy másik helyiségben kigyulladnak a lámpák. Menjünk ki a bódéból, és végezzünk a rendőrrel. A második bódéban szintén lesz egy őr, halála után vegyük magunkhoz a nyomtatóból a papírt. Ismét ki, gyilkoljunk, majd lépjünk be a bal oldali ajtón. Aktiváljuk a röntgent, és nézzük végig alaposan a területet a gép segítségével. A program kerettel fog jelölni egy meglehetősen szokatlan leletet. Ha a terep bal alsó sarkába visszük a fókuszt, fel is vehetjük. Most menjünk vissza a nagy csarnokba, és másszunk le a létrán, jussunk le egészen a terület aljára. Végezzünk az őrrel, majd másszunk fel a barna falon. A végén másszunk fel a deszkára, és kapaszkodjunk át a hídra. Használjuk az itteni kapcsolót, erre a felvonó feljebb kerül. Másszunk vissza a híd alá, és ugorjunk át a liftre, majd onnan ahhoz a részhez, ahol a forgó elemek vannak. Ez a tárcsa igen érdekes dolog, a szemfülesebb játékosok fel is figyelhetnek arra, hogy a szimbólumok között ott található az a kettő is, amelyeket a nyomtatónál, és a röntgengépnél is felfedezhettünk. A korong mellett láthatunk egy kart, s ha kicsit körbejárunk, még négyet. A lenti kar a sorok elmozdítására szolgál, a fentiek pedig ezek rögzítésére. A noteszünkből szerezzük az infót, az első és a negyedik ikont az írja le. Ezeket rögzítsük. A két középső pedig a frissen megszerzett papírkáinkból derül ki. Rögzítsük sorrendben az ikonokat, és a liftnél feltáruló ajtóhoz felugrálva lépjünk be rajta.

Először is másszunk le, egészen a tágas csarnokig. Érdemes leszedni az itt tanyázó vérszívókat, hogy ne később kelljen velük szenvedni. Lent láthatunk egy meredélyt, onnan kell átugranunk a közelben látható deszkára, vigyázzunk, mert innen elég komolyat lehet zuhanni. A gerendáról ugorjunk be a barlangba, majd ismét tartsunk lefelé, s szökelljünk át a megrongálódott hídon. Kissé hátrébb van egy kis medipack, ám legyünk óvatosak, itt denevérek tanyázhatnak. A jobb oldali peremet célozzuk be, és másszunk át a bal oldalra, majd ereszkedjünk le. Sétáljunk ki egészen a peremre, és ugorjunk át az oszlop tetejére. Ha az itt lévő kart meghúzzuk, egy „lépcső" tűnik elő, amin keresztül leugrálhatunk a földszintre. Itt egy nem túlságosan bizalomgerjesztő, felfegyverzett csontváz vár ránk, természetesen nem tudjuk elpusztítani, így jobb, ha menekülőre fogjuk a dolgot. Kússzunk be a hasadékon, itt is van egy kar, melyet ha meghúzunk, újra előbukkannak a kőlapok. Ugráljunk fel rajtuk, és eljutunk egy újabb kallantyúhoz. Erre lenn nyílik ki egy ajtó. Jussunk el hozzá, és másszunk be rajta. Lara szintet lép, mi pedig vegyünk fel mindent. Menjünk tovább jobbra, mire mögöttünk bezáródik az ajtó, csapdába kerültünk. Ha meghúzzuk a kart, a terem másik végében kinyílik egy ajtó, ám az odavezető út csapdákkal van kikövezve. A tüskéknél kell átjutnunk, és huss, be az ajtón.

III. 9. 1. 8. Az Évszakok Csarnoka

Az Évszakok Csarnokába jutottunk, középen láthatunk egy kört, mely négy részre van felosztva, mindegyiken egy szimbólum. Ha rálépünk az egyik körcikkre, három ajtó tárul fel. Minden ilyen hármas csoport középső ajtajánál egy kart találunk, mely megnyitja a tovább vezető utat.

Először álljunk rá a krumplira hasonlító ikonra, mire feltárulnak a nyílászárók, szaladjunk hát be a középső ajtónál, és húzzuk meg a kart. Ha belépünk a következő helyiségbe, óriási omlás kezdődik, a padló pedig ingataggá válik. Ügyességünkön múlik, meg tudjuk-e szerezni a kristályt. Ha megvan, a megsemmisült padló valahogy újra teremtődik, igen ám, csak feltűnik három tüzes csontváz, előlük meneküljünk el. A terem végében húzzuk meg a két kart, mire szabaddá válik a visszafelé vezető út.

Most válasszuk a szelet szimbolizáló ikont, és hasonlóképpen jussunk be a következő csarnokba, mint ahogy fentebb leírtam. Itt a szél az úr, jobbra toljuk be a falat, használjuk a kapcsolót, mire a terem alján oszlopok jelennek meg. Az oszlopokon átugrálva szerezzük meg a kristályt, majd menjünk ugyanígy visszafelé. Itt elég könnyű dolgunk volt.

Most válasszuk a csillag szimbólumot, ami a tüzet testesíti meg. Ugráljunk át a köveken a terem végébe, de vigyázzunk, el ne kapjon minket a tűzözön. Ha átértünk, fel a lépcsőn, és szerezzük meg a kristályt. Két platform tűnik fel a semmiből, extra tárgyakért használhatjuk őket, hogy eljuthassunk a mélyedéshez. Visszafelé nem lehet semmi probléma, platformok jelennek meg a láva felszínén, azokon kell végig ugrálnunk.

Csak egy ikon marad, három hullám, ami értelemszerűen a vizet szimbolizálja. Először kerüljük ki a csontvázat, majd a szökőkútnál csobbanjunk a vízbe. A fenéken találunk egy kart, húzzuk meg. Ússzunk vissza, és ugorjunk le a mélybe. Nem lesz semmi bajunk, ugyanis az alján víz van. A mélyben újabb karba botlunk, használjuk is, ha már egyszer ott van. A víz tovább emelkedik, ez által kimászhatunk az ablakoknál. Itt tárgyak vannak, illetve az utolsó mögött egy lejárat. Ússzunk be rajta majd tempózzunk balra a rácson túlra és menjünk fel. Vegyünk egy nagy levegőt és visszafelé folytassuk utunkat. Óvakodjuk a tüskéktől. Ha az út végére értünk tartsunk jobbra, és itt ismét szippantsunk egy kis oxigént. Újra merüljünk le és folytassuk utunkat, egészen a nagy teremig. Itt találjuk az utolsó kristályt. Váltsuk át a kart. Ússzunk fel a felszínre, és a frissen megjelent kiutat használva távozzunk. Kisvártatva a szökőkútnál bukkanunk fel, hagyjuk magunk mögött a vizet és távozzunk a főterembe.

Most hogy minden kristályt összeszedtünk, tegyük be őket a helyükre. Ekkor feltárul egy ajtó, a kart meghúzva pedig leesünk egy újabb helyiségbe. Vigyázat, odalenn csapdák leselkednek ránk. Jussunk el a fentebb említett ajtóig és a mögötte lévő lépcsőn szaladjunk le. Aktiváljuk a kart, és tovább a lépcsőkön. Egy nagy csarnokba jutunk, itt újra kerekeket kell tekergetnünk. Az elsőt balra találjuk. Másszunk le a létrán, és ugorjunk át a középső platformra. A láncon másszunk át a létrához, és a tetején tekerjük el a kereket. A harmadik kapcsolót hasonló módon érhetjük el, csak a másik láncot kell használnunk. A szerkezet első emeletén találjuk az utolsó fogantyút. Erre iszonyatos káosz alakul ki, és elég szorult helyzetbe kerülünk. Kerüljük ki a pengéket, és vegyük célba a bejáratot. Másszunk vissza a lépcsőn, és használjuk a liftet. A láncot még egyszer meghúzva, eljutunk egy titkos helyre, szedjük össze a cuccokat. Ha újra megrántjuk a láncot, visszaérünk a főterembe. Az oszlopokon keresztül ugráljunk fel az állványra. Itt készüljünk fel, hamarosan csontvázak bukkannak elő, tehát vegyünk kézbe valami fegyvert. A lépcső felé sétálva meg is jelennek az ellenfelek, lőjük őket a mélybe. Most menjünk fel a lépcsőn, és itt is takarítsunk. A sérült padlónál másszunk fel a falon, és aktiváljuk a kapcsolót. A lépcsőnél feltárult egy ajtó, nézzük meg mi van odabent, és szedjünk össze mindent. A jobb oldalon látható falat lökjük be, és Lara szintet lép. Siessünk vissza a karhoz, és húzzuk fel magunkat a legfelső peremre. Vegyük célba a kupolát, ám amint odaértünk, ugorjunk hátra, és pihenjünk meg. Kijárat balra fel a lépcsőn.

Itt egy sírboltot találunk, melyet Lara alaposan meg is vizsgál. Tevékenységének köszönhetően hamarosan egy szellem jelenik meg, aki bántani akar minket. Elég könnyű kicseleznünk, mindössze le kell guggolnunk. Elég hihetetlenül hangzik, de a kísértet érzékeny a valódi golyókra. Persze megölni nem lehet „hiszen már eleve halott", csak egy időre kivonjuk a forgalomból. Mikor ez megtörténik, gyorsan szerezzük meg a közeli szobor kezéből a festményt. Miután megkaparintottuk a műalkotást, meneküljünk le a lépcsőn.

Kijutva láthatjuk, hogy a vízszint megnőtt. Vegyünk egy nagy levegőt, és ússzunk be a barlangba, majd a felszínre.

III. 9. 1. 9. Louvre ásatások újra

Újra az ásatás helyszínére jutottunk, a dobozról ugorjunk át a kerítésre. Jobbra haladjunk tovább.

A lépcső tetején végezzünk a biztonsági őrrel, és fussunk tovább. Strahov kedves ember, most éppen gázzal árasztja el az épületet. Most aztán nagy pácban vagyunk, Larának szüksége lenne egy gázálarcra. Emlékeztek még szobára, ahol a gázmaszkokat láttuk? Na, oda kell visszajutnunk. Közben intézzük el a katonákat. Lara szintet lép, ennek örömére hagyjuk el a szobát, és húzzunk le a lépcsőn. A végén forduljunk balra, nyírjuk ki az ellenséget, majd tovább a lépcsőn, és balra.

Itt egy kis animáció következik, Larával furcsa dolgok történnek, először egy fickó tartja sakkban, majd együtt kell menekülniük Strahov emberei elől. Az ismeretlen egy jól irányzott ugrás következtében elveszti az eszméletét, és mikor Lara megszemléli, hátulról valaki leüti. A támadó igen bizarr szerzet, úgy változtatja az alakját, mint más a barátnőit. Mikor hősnőnk magához tér Bouchard áll fölötte. Együtt indulnak Von Croy lakására.

III. 9. 1. 10. Von Croy lakása

Az asztalról vegyük magunkhoz a pisztolyt, és a hozzá tartozó lőszert. Ha már itt vagyunk, pakoljuk ki alaposan a pecót. Rövid idő múlva egy fegyveresront be, hogyha kitartóan eresztjük bele az ólmot, távozik. A lépcső alatti ajtót berúgva Lara szintet lép. Vegyünk fel minden cuccot, fussunk fel a lépcsőn. Az egész lakásból szedjünk össze mindent, majd távozzunk. Kijutván a folyosóra, rúgjuk be a vörös ajtót, és a lézereket kikerülve, szedjünk össze mindent. Most térjünk vissza a folyosóra, és lépjünk be a nyitott ajtón. Zsákmányoljunk, és hamarosan ismét tűzharca keveredünk, majd a támadó újra eltűnik. Odakint négykézláb küsszunk át a lézer alatt, és haladjunk tovább.

Óriási detonáció, szinte minden összeomlik.

Menjünk le a lépcsőn, és a földszinten szedjük össze a tárgyakat. Menjünk vissza az első emeletre, és vegyük elő fegyverünket. Jussunk át a lézeren, és végezzünk az orv gyilkossal.

A földön fekvő férfi mobilja megcsörren, Lara pedig felveszi. Legnagyobb megdöbbenésére a vonal túlsó végén Bouchard van. Lara még kicsit ügyeskedik, majd elhagyja a helyszínt.

III. 9.2. Prága

III. 9. 2. 1. Gyilkossági helyszín

Szólítsuk meg a kocsi mellett bámészkodó férfit. Érdekes dolgokat tudhatunk meg tőle. Hátul, a kis utcában vegyük fel a kalapácsot. A központi téren másszunk le a csatornán, a fedelet emeljük fel a kalapács segítségével. Odalent vegyük fel a medipacket. Másszunk vissza, és forduljunk be az első sikátorba. Lőjük le a kutyát gazdástul. A kalapács segítségével nyissuk fel a csatornát. Fussunk végig rajta, majd ahol a sok törmelék van, oda menjünk be, és fel a lépcsőn. A fenti szobában meglepetés vár ránk, Lara jól fejbe is vágja Bouchardot.

Kezdjük el vallatni, mire kiderül, hogy a sorozatgyilkos nem más, mint Eckhardt, a Cabal nevű titkos szervezet oszlopos tagja. A díszes ajtón távozzunk, fel a lépcsőn, és toljuk odébb a dobozt, ekkor Lara szintet lép. Az állvány tetején kétszer rántsuk meg a láncot, mire a gardrób elmozdul. Vegyük magunkhoz a kis medipacket. Most a másik állványon húzzuk meg a láncot, egészen addig, amíg a falióra ajtaja ki nem nyílik. Jussunk le, és az óra mutatóit állítsuk három órára. A padló szétnyílik, és feltárul egy lejárat. Fussunk le, és olvassuk el az asztalon heverő papírkát, egy kódot rejt. A nagy képnél üssük be, és szedjük fel a mögötte felbukkanó tárgyat. Távozzunk, amelyről jöttünk. Szembesüljünk a ténnyel, hogy Bouchard időközben eltűnt. Ha kifutunk a folyosóra, a rejtély megoldódik: a férfi halott. Vegyük fel a kulcsot, és menjünk ki az utcára. Itt beszéljünk Luddick-kal, némi készpénzért cserébe elvisz mindeket Strahov-hoz.

III. 9. 2. 2. A Strahov erődítmény

A nyitott konténerből vegyük ki a kis medipacket. Fussunk el a fali kapcsoló előtt. Erre beindul a daru. Ugráljunk fel a magasabb konténerre, és mikor a daru tárolója lejebb ereszkedik, ugorjunk át rá, majd a következő teremben le róla. Itt éljük ki erőszakos hajlamainkat, és lopjunk el mindent, ami mozdítható, többek között a mágneskártyát is. A fenti folyosóra a ládákon keresztül juthatunk fel. Kapaszkodjunk fel a létrán, és lépjünk be a jobb oldali ajtón. Végezzünk a fegyveressel, majd ha tiszta a terep, másszunk fel a létrán, és váltsuk át a kart. A rúd az itt lévő darut hozza működésbe. Haladjunk visszafelé, és közben irtsunk ki mindenkit. A hosszabb létra végén huppanjunk be az irányítófülkébe. Itt Lara önállósítja magát. Ha befejezte az akciót, másszunk egészen le, a kamionokhoz. A következő helyiségben a mozdítható ládát nyomjuk a többihez. A másik dobozt pedig a kerítés bejáratához. Lőjük le a kutyákat, majd a bejáratnál lévő ládára mászva toljuk be a rácsnál lévő dobozt. Másszunk le, és a lenti ládát toljuk a faláda mellé. Lara szintet lép, azonban még nem tudunk átjutni a gőz miatt. A megoldást a dupla láda kínálja, lökjük a légkondihoz, és másszunk fel a tetejére, majd tekerjük el a kereket. Ekkor a gőz eltűnik. A ládarakás tetejéről, ugorjunk fel a rúdra, és másszunk át rajta. A végén kapaszkodjunk át a létrára, és használjuk a kapcsolót. Erre a gép utat nyit nekünk.
A pallón keresztül másszunk át a szellőzőre. Kapaszkodjunk le ennek aljába, és másszunk be a nyílásba. Négykézláb menjünk végig, és másszunk ki belőle.

Szemtanúi lehetünk, ahogy Eckhardt kinyírja barátunkat. A csatorna végén intézzük el a katonát, és szerezzük meg a mágneskártyáját. Célozzuk meg a gázpalackot, és az így elszabaduló henger végig gurul a lézerek között. Szabad az út, menjünk fel a lépcsőn, és tárjuk ki az ajtót. Odabent takarítsunk, majd vegyünk fel mindent. Vegyük használatba a konzolt. Zavaró animáció következik, nem éppen bizalomgerjesztő dolgokat megmutatva. Távozzunk az ajtón, és a lézereknél balra menjünk. Az ajtó mögött Luddick holttestét találjuk. Itt már nem tehetünk semmit, esetleg a fegyvert vegyük magunkhoz, és távozzunk. Kúszva jussunk át a lézereken, majd válasszuk a jobb oldali ajtót.

III. 9. 2. 2. 1. A biológiai kutató labor

Kijutunk a kertbe. Szerezzünk információkat a kutatótól. Lépjünk a szökőkúthoz, és mozdítsuk el az egyik fejet, mire változás áll be a kút állapotában. Szaladjunk oda, és másszunk fel a létrán. Mikor felértünk, szedjük össze a lőszereket, és váltsuk át a kapcsolót. Menjünk be az ajtón, és használjuk a sárga gombot. Ha kilépünk végezzünk mindenkivel. A bal oldali lépcsőn kell tovább mennünk, kapaszkodjunk fel a tárolók tetejéig. Tekerjük el mindkét kereket, mire az egyik tároló alja kinyílik. Tehát jussunk oda, és essünk le. Vízbe pottyanunk, másszunk ki belőle. A vízesésszerűségnél vegyük igénybe a létrát, majd nyissuk ki az ajtót.

Tovább a folyosón, majd újabb ajtó következik, amely mögött egy őr várja a halált. Fussunk le a lépcsőn, majd a lenti csőhöz lejutva tekerjük el az ott található kereket. Erre a gőz áramlása megszűnik. Fussunk vissza a lépcsőn, és ugorjuk át a megrongálódott részt. Húzzuk fel magunkat a létrán, és a növénynél vegyük fel a lőszereket, majd másszunk fel a falra. Kis idő elteltével egy lifthez érkezünk. A gerendán átmászva aktiváljuk a kapcsolót. Erre a lift működésbe lép. Másszunk le a létrán, egészen a bejárathoz. A részben megsemmisült padlónál haladjunk balra, és kapaszkodjunk fel a csövön. Itt újra balra menjünk, és a növénynél másszunk fel a lifthez. Folytassuk utunkat le a létrán, és még lejjebb. Az ajtó melletti gombot aktiválva kinyílik. Induljunk tovább.

Másszunk le a létrán, szedjük fel a tárgyakat, majd fussunk fel a lépcsőn. Toljuk el az útból az asztalt, és tanulmányozzuk a látványt. Egy olyan mixet kell kikevernünk, melynek hatására a továbbjutást gátló, álnok növény visszahúzódik. A legfeltűnőbb kép ábrázolta keveréket készítsük el, majd húzzuk meg a kart.

A furcsa fa végül elpusztul, tehát szabad a terep, fussunk ki az ajtón. Tágas terembe érkezünk, és most kártyagyűjtés következik. Az első a lenti katonánál van. Természetesen nem adja ide a két szép szemünkért, végeznünk kell vele. A középen lévő létrán kapaszkodjunk fel, majd folytassuk utunkat a lépcsőn. A tetőn végig ugrálva, egy állványra jutunk, melyet egy igen mély árok követ. Lara nyilvánvalóvá teszi, hogy még nem elég erős ehhez a feladathoz. Ezért fussunk balra, majd nem sokkal a fán túl nyissuk ki az ajtót. Nyírjuk ki a katonát, szaladjunk oda hozzá, s ugorjunk tovább a következő platformra. Ha felkapaszkodunk, Lara szintet lép, és erősebb lesz. Most már könnyedén át tudunk ugrani a szakadék felett, tegyük hát meg. Balra vegyük az irányt, majd irány a fal, egészen a folyosóig. Közben egy animáció keretein belül láthatjuk, ahogy Eckhardt bosszút áll egyik emberén. Vegyük fel a kártyát, valamint a lőszert. A mélységnél jussunk le a lépcsőre, végezzünk a katonával, és vegyük el a kártyáját. A létránál vegyük el a lőszert, és másszunk le. A víznél lévő ajtónál használjuk a kártyákat, majd

szaladjunk át a csarnokon. A folyosó végén libbenjünk be a baloldalon látható fülkébe.

Itt Kurtis-szel találkozunk, ám ő nem vevő a diskurzusra, és lelép.

III. 9. 2. 2. 2. Elmegyógyintézet

Ez a rész nem a megszokott mederben zajlik, ugyanis csinos régészünk helyett Kurtist kell irányítanunk. A szürke ajtón menjünk tovább, lőjük le a mögötte tartózkodó őrült elmebeteget. Odabenn beszéljünk a fickóval. Lépjünk ki innen, és különleges adottságunk segítségével nézzük meg, mit rejt a következő ajtó. Az asztalon lévő kódot jobb, ha megjegyezzük, legalábbis addig, amíg segítségével irányítjuk az ajtót. Végezzünk az ápoltakkal, majd tovább az ajtókon keresztül. Újabb tisztogatás, újabb ajtó következik. . A néhai tudós kártyáját vegyük magunkhoz, majd térjünk vissza a nyilván ebédlőként szolgáló részhez. A baloldalon található ajtónál van egy kód, tartsuk észben. A tudós kártyáját használva megkapjuk a kódot is. Kissé hátrébb eresszünk golyót az őrült fazonba, majd irány a lépcső. Ugorjunk át, és az ajtónál üssük be a kódot. Vegyük fel a helyiségben található nagy medipacket, és induljunk lefelé a lépcsőn. Odalenn jobbra.

Szemtanúi lehetünk egy tudós kivégzésének, a már korábban is látott szörny által. Tépjük ki a rácsot, és haladjunk a szellőzőben tovább. A következő ráccsal is tegyünk hasonlóképp, és küsszunk tovább. A szörny eltűnik, és mi szabadon leugorhatunk. Célozzunk be az egyik gázpalackot, majd másszunk fel a rámpára, ahol aktiváljuk a kapcsolót. Hatására a ventilátor kikapcsol, és mi átkúszhatunk alatta. Tovább jobbra. Tisztítsuk meg a terepet az ellenségektől, és lépjünk közel az egyik ajtóhoz. Kurtis ismét különleges képességét veti latba, az egyik ápolt hátán lévő kódot jegyezzük meg, majd a konzolnál üssük be számsort. Az ajtó kitárul, végezzünk a bolonddal, és vegyük fel a mágneskártyát. Ennek segítségével induljunk tovább a következő ajtó felé. A szörny kiront a szobából, és nyoma vész. Azért arra még van ideje, hogy egy gyilkosságot elvégezzen helyettünk. Ne hagyjunk életben senkit, a bestia által kivégzett őrnél kússzunk be a szellőzőbe. Éppen a kedves állat ketrecéhez jutunk, másszunk fel a tetejére, tovább a rámpára, másszunk be a szellőzőbe, és fel a létrán. Vegyük magunkhoz a belépő kártyát és a kis medipacket. Az ajtón túl forduljunk balra, majd be a következőn. Itt már nincs mese, meg kell küzdenünk a Proto néven bemutatkozó bestiával. Hosszú küzdelem lesz, de végül elpusztul a szerencsétlen szörny. Használjuk a gőzáramnál található fogantyút, majd egy kis animáció van, Lara és Kurtis ismét találkoznak. Közben Eckhardt is készül valamire.

III. 9. 2. 2. 3. Vízi kutató központ

Használjuk a gombot, így átjutunk a következő terembe. Nagyon gyorsan induljunk balra, és lopózzunk át az oszlop alatt. Ha elforgatjuk a kereket, a helyiség gőzzel telítődik, és az automata fegyverek tehetetlenné válnak. A csövön kapaszkodjunk fel a bejárathoz. Fussunk el egészen a monitorig, majd kicsivel tovább roncsoljuk szép a biztosítékot. Robbanás rázza meg a termet, a puskák eltűnnek. Az ajtón túl másszunk fel a létrán, majd fussunk egészen a vizes részig. Itt látunk egy ráccsal elkerített medencét. Ússzunk bele, és húzzuk meg a kart. Másszunk ki a vízből, és vegyük fel a kis medipacket. A gomb segítségével nyissuk ki az ajtót, majd induljunk balra. Válasszuk az ajtót a falnál, s a következő szobában lépjünk be a felvonóba. A terem túlsó végében látunk egy kapcsolót. Ha aktiváljuk, a masinák életre kelnek. Menjünk vissza a nagy, központi csarnokhoz, majd a lépcső tetején lévő tartókát toljuk a lifthez. Ha aktiváljuk a liftet, az arrébb viszi a konténert is. Most toljuk be a rácsos rész alá, és itt is váltsuk át a kapcsolót. Minden készen áll az etetésre, véres hús hullik a tárolóba. A cafatokkal teli konténert ugyanúgy szállítsuk vissza kiindulási helyére, ahogy idehoztuk. A létrán menjünk fel a vezérlőbe. Ne csináljunk semmit, hanem a folyosó végén kapaszkodjunk fel a csőre, és oldalazzunk balra, ameddig van energiánk. Hívjuk ide a liftet, majd menjünk át a túloldalra. Az ajtón belépve balra találunk egy gombot, használjuk. A hentes áru bepottyan a vízbe. Ezáltal elértük, hogy a vízi szörny étlapjáról lekerültünk. Ezután nyomás vissza, a baloldali ajtón át. A soron következő teremben egy őrt kell kicsinálnunk, és vethetünk egy pillantást magára a szörnyre is. Ugorjunk be a vízbe, és váltsuk át a kapcsolót, a túl oldalon kinyílt egy ajtó.

Lara kievickél a vízből, és átöltözik. Mikor befejezi a vízszint növekedni kezd. Váltsuk át a kapcsolót, mely kinyitja a külső terembe a víz alatti ajtót. Arra felé vegyük az irányt.

Kerüljük ki a tüskéket, és amikor a kereszteződéshez érünk, úszszunk fel levegőért. Újra merüljünk le, és válasszuk a jobb oldali utat. Az újabb elágazásnál ismételten töltsük tele tüdőnket friss levegővel. Tempózzunk a leomlott részhez, és ott bukjunk alá. Kövessük az irányokat: jobbra, majd kétszer balra, végül újra jobbra. Rúgjuk szét a falat, és ússzunk át a terembe. A tábla alatt ismét alkalmazzunk erőszakot, majd beúszva vegyünk újra levegőt. Most menjünk vissza a táblához, mely két alakot, és két betűt ábrázol. A megfelelő kezdőbetűvel rendelkező szobrokat a láncok segítségével mozgassuk középre. Most végre Lara megszabadulhat a búvárruhától.

Fussunk a barlangba, de vigyázzunk, mert egy szabadon eső kő könnyedén kilapíthat minket. A mély szurdoknál húzzuk meg a kart, és megjelenik néhány platform, amelyeken átjuthatunk. Haladjunk tovább, és hamarosan kilyukadunk egy helyiségbe. Ne foglalkozzunk az ellenfelekkel, inkább használjuk a kandallónál lévő kart. Ennek hatására egy szekrény arrébb vonul. Mi pedig vegyük fel a mögötte lévő meglepetést. Látunk a szobában egy képet, s ha meghúzzuk, a bal oldalán lévő szobornál a láncot, a kép elmozdul. Másszunk fel a falon, majd jobbra kapaszkodva fel a gerendára. Innen jussunk át a pallóra, egészen középre. Essünk le, és súlyunk alatt leereszkedik a rács, és a kandalló mellett elmozdul a szekrény. Vegyük fel a tárgyat mögüle, mire a tűz kialszik. Csússzunk be a kandallóba, és nyissuk ki az ajtót. A padlónál ereszkedjünk le, és ússzunk egészen végig. Persze közben nem árt levegőt venni, ennek helyét a felszálló buborékok jelzik. A nagy teremnél másszunk ki. Sajnos a fogadóbizottság elnöke Eckhardt, és vele van Kurtis is. A férfi végül megmenti Larát, ám ő csapdába esik.

III. 9. 2. 2. 4. Boaz visszatér

Nem úsztuk meg a küzdelmet, Kurtist irányítva kell megküzdenünk a pókkal. Mindig a szörny fejét célozzuk, amikor zöld trutyival bombáz minket, akkor lőjük szét az elő két pikkelyét, majd közvetlenül utána a hátsókat is. Amikor elkészül az erejével, nagy meglepetésben lesz részünk, ugyanis a belsejéből Boaz kerül elő. Kurtis, mint aki jól végezte dolgát, elfordul a szörnytől. Látszik hogy so-

sem nézett horror filmet, hiszen íratlan szabály, hogy egy újabb, ezúttal szárnyas lény bukkan fel. Hát mit tehetünk, végezzünk vele is. A következő animációban Kurtis ismét hátat fordít, azonban a szörny nem halt meg, és felnyársalja a férfit. Az utolsó erejével még eldobja fegyverét, így úgy tűnik, mindketten itt pusztultak.

III. 9. 2. 2. 5. A végkifejlet

Ismét Larát irányíthattuk, válasszuk a jobb oldali barlangot. Ha átugrálunk a terem túlsó végébe, Lara ismét szintet lép, és már képes extra nagy ugrásokra is. Húzzuk meg a kart, mire az út szabaddá válik. Kapaszkodjunk fel a hídra, szaladjunk át, és vegyük fel a nagy medipacket. Ismét válasszuk a jobb oldali barlangot, és itt is rántsuk meg a kart. Hatására a terem túlsó végébe kinyílik egy ajtó, amely azonban nem sokáig lesz nyitva. Így rettentő gyorsan kell átugrálnunk, és becsúsznunk az ajtó alatt. Újabb terembe érkezünk, másszunk fel a bal oldali létrákon. Miután átugrottuk a szakadékot, mentsünk, mert kemény rész következik. Ugorjunk fel a pallóra, húzzuk fel magunkat, és húzzuk meg a kart. Huppanjunk át a lépcsőkhöz, majd nyomás felfelé. Az ajtó látványos effektek közepette kinyílik. Lépjünk hát be.

Kerüljük ki a tüskéket, és kapaszkodjunk fel a peremre. Innen ugorjunk le, fussunk tovább, be az ajtón. A hátsó részen vegyük fel a kis kémcsövet. A lépcső alatt van egy kis medipack. Szaladjunk oda a rácshoz, és húzzuk meg a kart. Odalent kinyílik a rács és az ajtó. Két csontváz jelenik meg, de ne foglalkozzunk velük. Inkább másszunk fel a létrán, fussunk hátra, és tárolóba dobjuk bele a kémcsövet. A pallónál vegyük fel a kis medipacket. Most nyomás vissza a létrához, és ugorjunk át a ketrec tetejére. Másszunk le, és vegyük fel a fiolát. A ketrec süllyedni kezd, így gyorsan másszunk vissza a tetejére. Miután kicsit lecsillapodtak a kedélyek, kússzunk be a résbe, és itt is vegyük fel a fiolát. Másszunk vissza a falon, és ugorjunk ki a gödörből. A lépcsőnél pakoljuk le a fiolát, majd a savas tónál tegyük bele az utolsót is a tartóba. A tó így semlegessé válik, csobbanjunk is bele. A fenékről vegyük fel a kést. Odakint feltárul egy ajtó. Távozzunk rajta, majd fussunk a következő terembe. Itt fussunk be középre, következik a végső leszámolás.

Eckhardt nem sok esélyt hagy Larának, elvágja a kivezető utat. Egyelőre nem tudunk vele mit kezdeni, inkább lapuljunk le, és várjunk, amíg kitombolja magát. Ezután három lényt idéz meg, akik középre szaladnak, és energiát szolgáltatnak neki. A lényeket lőjük, majd hamarosan Eckhardt is összecsuklik. Ekkor, ha közel szaladunk hozzá, Lara belévágja a tört. Ezt a műveletsort háromszor megismételve, következik a végső animáció. Eckhardt sebesülten ténfereg a helyiségben, mikor hirtelen Karel jelenik meg. Nem sokat teketóriázik, Eckhardt fejébe vágja a tört. A férfi alakváltó, aki már egyszer megtámadta Larát. Most visszaugrunk a kezdet kezdetére, és végre lehull a lepel, ki ölte meg Von Croy professzort. Ismét a jelenben vagyunk, Karel még mindig a kezét nyújtja. Lara habozik, erre Karel felemelkedik Lara fölé.
Vegyük fel Kurtis fegyverét, Eckhardt hullája mellől, majd az egyik oszlopnál ütközésig nyomjuk be a gombot. Másszunk fel a leereszkedő létrán, majd tovább a következőn. Végül a tetőre érve, a kiugró pallóról átjuthatunk a Sötétség Angyalához.
Lara éppen elcsípi az alak lábát. Az Angyal életre kel. Fények villognak körülötte, de Larának sikerül lejutnia a talajra. Eckhardt ördögi szerkezete elpusztul, az Angyallal és Karellel együtt.

III. 9. 3. Epilógus

Lara sebektől kínozva megy be a terembe. Kurtis fegyvere a kezében életre kel. Ez arra utal, hogy a férfi még talán életben van. A fegyver a barlang felé mutat. A lány elindul, és végül elnyeli a sötétség.

III. 10. Cheat

III. 10. 1. PlayStation 2 csalások

Nyomjuk le a pause gombot, és pötyögjük be az alábbi kombinációkat:

Készítők listájának megtekintése: tartsuk lenyomva az alábbi gombokat:R1 +R2+L2+Négyzet+Kör. A csalás eredménye az Options menüből válik elérhetővé.

Szint ugrás: Tartsuk lenyomva a következőket: L1, R2, Le, Háromszög, majd felengedésük után üssük be a következő kombinációt: Kör, Fel, Négyzet, Háromszög, Jobbra, Balra. Segítségül íme a szintek listája, hogy tudjuk, éppen erre járunk a pálya hierrchiában.

Paris1: Parisian Backstreets
Paris1A: Derelict Apartment Block
Paris1B: Margot Carvier's Apartment
Paris1C: Industrial Roof Tops
Paris2_1: Parisian Ghetto Subway Car
Paris2_2: Parisian Ghetto
Paris2_3: Parisian Ghetto Church
Paris2B: The Serpent Rouge
Paris2C: Rennes' Pawnshop
Paris2D: Willowtree Herbalist
Paris2E: St. Aicard's Church
Paris2F: Cafe Metro
Paris2G: St. Aicard's Graveyard
Paris2H: Bouchard's Hideout
Paris3: Louvre Storm Drains
Paris4: Louvre Galleries
Paris4A: Galleries Under Siege
Paris5: Tomb of Ancients
Paris5A: The Archaeological Dig
Paris6: Von Croy's Apartment
Prague1: The Monstrum Crimescene
Prague2: The Strahov Fortress
Prague3: The Bio-Research Facility
Prague3A: Aquatic Research Area
Pargue4: The Sanitarium
Prague4A: Maximum Containment Area
Prague5: The Vault of Trophies
Prague5A: Boaz Returns
Prague6: Eckhardt's Lab
Prague6A: The Lost Domain
Paris5_1: Hall of Seasons
Paris5_2: Neptune's Hall
Paris5_3: Wrath of the Beast
Paris54: The Sanctuary of Flame
Paris5_5: The: Breath of Hades

Hosszú úszás: Ha végtelen mennyiségű levegőre van szükségünk az úszáshoz, mentsük el a játékot akkor, amikor Lara éppen víz alatt van. Ha újra betöltjük, a légzést jelző csíkunk visszatöltődik a maximumra.

Pálya teljesítése: Válasszuk a Load Game menü pontot, és álljunk rá bármelyik elmentésünkre. Nyomjuk le egyszerre az R2 és a Négyzet gombokat. Lépjünk ki a felbukkanó inventoryból, ekkor a pályát automatikusan teljesítettük.

Végtelen számú tárgy: Inkább bug ez, de számunkra igen hasznos. Amikor olyan területre érünk, ahol tárgyakat vehetünk fel, tegyük meg, és menjünk egy töltéssel visszább a pályán. Mikor újra visszaérkezünk, a tárgyak újra ugyanott lesznek, ahol eredetileg. Így akár 99 medipacket is beszerezhetünk, persze a játékélmény rovására.

Lara régi mozdulatai:
Kézenállás: Amikor Lara egy peremről lóg lefelé, nyomjuk meg egyszerre az L1, L2, R1, R2 gombokat.
Felbukfencezés: álljunk szembe egy peremmel, és nyomjuk le a Háromszöget, majd a Fel gombot.
Backflip: Menjünk el felé a peremtől, majd tartsuk nyomva az L1 és az X gombokat, miközben elfelé ugrunk.
Swan dive: Tartsuk nyomva az L1 és fel billentyűket, és közben nyomjuk meg a kört.
180 fokos fordulat: Tartsuk lenyomva az L2-őt úszás közben, majd üssük le a kört.

III. 10. 2. PC csalások
A PC verzió esetében inkább az internetes rajongói oldalakról letölthető trainereket ajánlom, mint a közvetlen csalást. A trainer tulajdonképpen egy különálló kis programocska, amit a játékkal párhuzamosan kell futtatni, s gyorsbillentyűk aktiválják a csalásokat. Semmi mást nem kell tennünk, mint feltelepítenünk egy ilyet, és követni az – általában teljesen egyértelmű – instrukciókat.
Aki azonban valamilyen okból nem szeretné ezt a megoldást választani, annak természetesen van alternatívája, bár ez elég macerás. A lényeg az, hogy az operációs rendszer asztalára kipakolt parancsikonokat lehetséges paraméterezni, ez által egy különleges tulajdonsággal kerül elindításra a program. Jobb klikkel az ikonra kattintva, és a tulajdonságokat választva szépen be lehet pötyögni a megfelelő paramétereket. Némileg egyszerűsíti a dolgot a TRAOD Startup Configuration Utility nevű programocsak letöltése, minek használatával csak pipálgatnunk kell, nincs szükség szerkesztésre.

Parancssori módosítás: bin\traod.exe -debugkeys
Csalás használata: B gomb lenyomása, mire Lara képes lesz repülni, áthatolni az ajtókon, valamint sebezhetetlen lesz. Deaktiváláshoz használjuk az akció gombot.

Parancssori módosítás: bin\traod.exe –godmode
Csalás használata: Mikor elindítjuk a játékot, alapból megkapjuk az összes fegyvert.

Parancssori módosítás: cmd - bin\traod.exe –debugkeys
Csalás használata: Az első pályán jussunk túl a kutyán, egészen ahhoz a részig, ahol egy zárt ajtó van. Nyomjunk B-t, és repüljünk át rajta. Egy titkos, normál esetben elérhetetlen helyre jutottunk, az akció gombbal vissza is térhetünk a játékhoz.

Parancssori módosítás: cmd - bin\traod.exe –selectlevel
Csalás használata: Bármelyik pályát választhatjuk.

Parancssori módosítás: cmd - bin\traod.exe –debugkeys
Csalás használata: Nyomjuk le a B gombot, majd azonnal utána az akciót. Lara sebezhetetlenné válik.

Parancssori módosítás: cmd - bin\traod.exe –level=
Csalás használata: A kívánt szinttel indítja a játékot. Példa: "-level=data\maps\paris5_3"

Parancssori módosítás: cmd - bin\traod.exe –windowed
Csalás használata: Nem is igazán cheat az, hatására a játék ablakban fog futni.

További, kissé haszontalan kapcsolók, aki kedvet érez felfedezésükhöz, nyugodtan próbálja ki:
-norun
-nofmv
-benchmark=
-settings
-settings_override=
-mode=
-multisample=

IV. fejezet: Tomb Raider: Legend

IV. 1. Bevezetés

2006 az az esztendő, melyet minden Tomb Raider rajongó sokáig emlegetni fog. Megérkezett ugyanis – és ez egyáltalán nem túlzás: - minden idők legjobb TR játéka, a Legend. A fejlesztést immár a Crsytal Dinamics csapatára bízták, áldassák az ember, aki ezt kitalálta. Lara Croft ugyanis feltámadt, mint feltámadt, újjászületett, és valami olyannal örvendeztette meg támogatóit, amilyenre még a legvénebb bölcsek sem tudnak példát hozni a múltból. A Legend gyakorlatilag tökéletes. A külső egészen elképesztő (főleg a next-gen változatok, ám a többinek sincs oka a szégyenkezésre), lélegzetelállító helyszínekkel szembesülhetünk. Minden modell letisztult, csillog-villog, valóban szemet gyönyörködtető látvány. A főszereplő személyét tekintve is pozitív változásokról számolhatunk be, Lara szebb, mint valaha, mozgása kifinomult, és még mindig igazi vadóc. A történetet illetően nem lehet egy rossz szavunk sem, hiszen az Artúr király legendás kardja utáni hajsza sokkal több, mint aminek látszik, ugyanis a Lara édesanyjának halálát övező rejtélyre is magyarázatot találhatunk. Segítőink visszatértek, Zip és Alistair a történet aktív résztvevői, és Winston is felbukkan egy helyen, ám szegény öreg eléggé magatehetetlen állapotban van. A lényeg az, hogy maradéktalanul elégedettek lehetünk az új epizóddal, és még annyi megjegyzést tehetünk: köszönjük!

IV. 2. A történet

Lara Croft visszatért, és tündöklőbb formában van, mint valaha! Zippel, ezermester, műszaki zseni társával, valamint mindentudó személyes szakértőjével együtt készen áll a legújabb kalandokra. Sokat változott, mióta nem láttuk, letisztultabb, csinosabb lett, igazán nagyon jól fest. Természetesen akció közben kapcsolódunk be az életébe, éppen egy esőerdő felett lóg egy sziklába kapaszkodva. A mozdulat egyébként kísértetiesen hasonlít Tom Cruise MI-2-beli ténykedéséhez. Mostanában Larát nyomasztja valami, nevezetesen édesanyja halála. A legújabb kalandok során ezt a tisztázatlan esetet fogja felderíteni, miközben összefut néhány régi "barátnőjével". Amanda, akivel még az egyetemen ismerkedtek meg, sokáig halott volt, legalábbis Lara úgy tudta. Nos, ez nem teljesen fedi a valóságot, bár részben azért mégis. Minden összefügg mindennel, ezt már megtanulhattuk. A sötét titok felhántytorgatásáért kérjük nyomják meg a New Game menüpontot.

IV. 3. Irányítás

IV. 3. 1. XBox irányítás

Lara körbe mozgatása - Bal Analóg kar
Kamera mozgatása - Jobb Analóg kar
FPS célzás - Jobb Analóg kar klikkelés
Célpont rögzítése - Bal Trigger
    Ekkor:
    Rögzítés léptetése - Jobb Analóg kar Bal/Jobb mozgatás
    Ugrás-bukfenc - A
    Bukfenc - B
Elsődleges támadás - Jobb Trigger

Ugrás - A Gomb
Guggolás - B Gomb
Mágnes kilövése - X Gomb
Interakció - Y Gomb

Medikit használata - D-Pad Fel
Fegyver váltás - D-Pad Le
R.L.S. használata - D-Pad Bal
Távcső használata - D-Pad Jobb
    Ekkor:
    Zoom kifelé - Bal Trigger
    Zoom befelé - Jobb Trigger
    R.A.D. scanner használata - Y Gomb

HUD mutatása - Fehér Gomb
Gránátok elhajítása - Fekete Gomb
PDA - Back
Pause menü - Start

IV. 3. 2. XBox 360 irányítás

Lara körbe mozgatása - Bal Analóg kar
Kamera mozgatása - Jobb Analóg kar
FPS célzás - Jobb Analóg kar klikkelés
Célpont rögzítése - Bal Trigger
    Ekkor:
    Rögzítés léptetése - Jobb Analóg kar Bal/Jobb mozgatás
    Ugrás-bukfenc - A
    Bukfenc - B
Elsődleges támadás - Jobb Trigger

Ugrás - A Gomb
Guggolás - B Gomb
Mágnes kilövése - X Gomb
Interakció - Y Gomb

Medikit használata - D-Pad Fel
Fegyver váltás - D-Pad Le
R.L.S. használata - D-Pad Bal
Távcső használata - D-Pad Jobb
    Ekkor:
    Zoom kifelé - Bal Trigger
    Zoom befelé - Jobb Trigger
    R.A.D. scanner használata - Y Gomb

HUD mutatása - Fehér Gomb
Gránátok elhajítása - Fekete Gomb
PDA - Back
Pause menü - Start

IV. 3. 3. Playstation 2 irányítás

Ugrás – X
Gurulás – Kör
Mágnes használata – Négyzet
Interakció – Háromszög
Célpont rögzítése – L1
Default kamera, HUD – L2
Tüzelés – R1
Gránát – R2

Medipack használata – Fel
Távcső – Jobb
Fegyver váltás – Le
Flashlight – Bal
PDA – Select
Pause menü – Start
Mozgás – Bal analóg kar
Kamera mozgatás – Jobb analóg kar
Manuális célzás – R3

IV. 3. 4. PC irányítás
Előre/balra/hátra/jobbra mozgás - W/A/S/D
Kamera mozgatás - Egér
FPS célzás - Z
Célpontok rögzítése - H
Fegyver használata - G
Elsődleges támadás - Bal egérgomb
Ugrás - Jobb egérgomb, Space
Guggolás, gurulás - F
Mágnes kilövése - Q
Interakció - E
Távcső - Page Down
Medikit használata - Home
R.S. használata - Delete
Fegyver váltás - End
Gránátok elhajítása - K
PDA - Tab
Pause menü - ESCape

IV. 3. 5. Speciális mozdulatok
Ugrás, szaltóval:
Duplán nyomjuk meg az ugrás gombot. Lara ekkor nagyobbat szökken.

Ugrás dupla szaltóval, kinyújtott lábbal:
Négyszer nyomjuk meg az ugrást. Nagyon vagányul néz ki.

Ugrás dupla szaltóval, kinyújtott lábbal, extra pörgéssel:
Ha lehet, még királyabbul fest, mint az előző. Előcsalogatásához gyors egymásutánban hatszor nyomjuk le az ugrást.

Folyamatos szaltózás:
Nyomogassuk gyorsan egymás után az ugrást.

Előre bukfenc:
Futás közben nyomjuk meg a gurulás (roll) gombot.

Előre bukfenc, a végén kézenállással:
Futás közben háromszor nyomjuk meg a gurulás gombot.

Előre bukfenc kézenállással, majd cigánykerék:
Elég nehéz összehozni. Futás közben kétszer nyomjuk meg a gurulást, majd a kézenállás pillanatában a hátrafelét és a gurulást.

Előre bukfenc kézenállással, lassú szaltó pörgéssel:
Futás közben kétszer nyomjuk meg a gurulást, majd a kézenállásnál a hátrafelét és az ugrást.

Előre bukfenc kézenállással, két lassú szaltó pörgéssel:
Ugyanaz, mint fentebb, csak a végén még nyomjuk tovább az ugrást. Igazán látványos mozdulat!

Előre bukfenc, kézenállás, szaltó:
Futás közben gyorsan nyomjuk le egymás után hatszor a gurulást.

Előre bukfenc, kézenállás, hármas szaltó, pörgős szaltó:
Futás közben gyorsan nyomjuk le egymás után tizenkétszer a gurulást. Akkor érdemes használni, ha hosszú utat szeretnénk megtenni, rövid idő alatt.

Előre bukfenc, kézenállás, hármas szaltó, pörgős szaltó, folyamatos szaltózással:
Futás közben folyamatosan nyomkodjuk a gurulást. A játék leglátványosabb és legintenzívebb mozdulatsora.

Vetődés:
Futás közben, gyorsan nyomjuk meg egymás után az ugrást és a gurulást. Lara a levegőben úszva előrevetődik.

Vetődés, bukfenc, kézenállás, cigánykerék:
Nem könnyű megcsinálni, a lényege az, gyorsak legyünk. Csináljuk meg a vetődést, ahogy fentebb le van írva, majd a lezáró bukfenc közben újra használjuk a gurulás gombot. A kézenállásnál újra gurulás, miközben nyomjuk a hátrafelé gombot. Ez által Lara a mozdulatsor végén meg is fordul.

Hátraszaltó:
Értelemszerűen: szaladjunk hátrafelé, és közben nyomjuk meg a gurulást. Azt azonban ne felejtsük el, hogy Lara csak akkor képes erre a mozdulatra, mikor a fegyverei a kezében vannak. Érthetetlen, de így van.

Oldalra vetődés:
Szintén csak akkor működik, ha a fegyverek elő vannak véve. Nyomjuk meg valamelyik oldalra gombot, és közben a gurulást. Lara oldalra ugrik, kiváló fedezékekbe rejtőzés esetén.

Előre szaltó:
Hasonlóan az előző két kombóhoz, csak fegyveres harc esetén alkalmazható. Miközben előre futunk, nyomjuk meg az ugrás gombot.

Gyors mászás a peremeken:
Mikor Lara épp egy peremről lóg le, és a popóját látjuk, oldalazzunk valamelyik irányba, és nyomjuk meg közben az interakció gombot. Hatására hősnőnk gyorsabban fog közlekedni. Folyamatosan nyomkodnunk kell ahhoz, hogy fürgébb legyen.

Bullet-time effekt:
A Mátrixból ismert, „lassításos" hatást is elő tudjuk hozni, ám sajnos ez sem a legegyszerűbb mozdulatsor, ráadásul csak harc közben lehetséges. Ha egy ellenség a közelünkben van, ugorjunk fel úgy, hogy nagyjából pont a fején landoljunk. Éppen mielőtt elérnénk, nyomjuk le még egyszer az ugrást, és a játék belassul, könnyedén lelőhetjük a gazfickót. A bullet-time végeztével Lara még bukfencezik egyet. Úgy is alkalmazható, ha másodjára nem az

ugrást, hanem a guggolást nyomjuk meg. Hasonló lesz az eredmény, apró eltéréssel. Ha nem ugrunk az ellenfél felé, hanem gurulunk, akkor is bullet-time effektet kapunk, ám ekkor Lara alulról közelít. Az utolsó ilyen mozdulatot pedig úgy csalogathatjuk elő, hogy közvetlen közelről, az ellenféllel szemben állva (természetesen a fegyverek legyenek a kezünkben) felugrunk, és megcsodáljuk az animációt.

Megfordulás rúdon:
Ha a másik irányba szeretnénk fordulni, álljunk le a pörgéssel, nyomjuk meg valamelyik oldalra gombot, és kezdjük újra a mókát, ezúttal az ellenkező irányba. Mindezt elkövethetjük úgy is, ha a lendület csúcspontján megnyomjuk az interakciót, valamint ez ellenkező irányt. Ekkor Lara kézen állva fordul meg.

Tkacsok manőver:
Az elem Alekszandr Vaszilievics Tkacsok olimpiai tornászbajnok nevét viseli, ő „találta ki" ezt a furcsa ugrást. Mikor a pörgés tetején vagyunk, tartsuk lenyomva az interakció gombot, és nyomjuk le az ellenkező irányt. Lara terpeszben ugrik egy szépet. Nem csoda, hogy híres lett a mutatvány - nagyon látványos.

Gyorsúszás:
Úszás közben nyomjuk meg az interakciót, és Lara gyorsúszásban folytatja tovább útját.

Víz alatti gyors mellúszás:
A felszín alatt kivitelezett úszás közben nyomjuk meg az interakciót, és Lara gyorsabban folytatja útját.

IV. 4. A szereplők

IV. 4. 1. Lara Croft

Lara Croft: Kalandor, világutazó, régész, aki ősi sírboltok után kutat, így csillapítván tudományos érdeklődését a rég lehanyatlott, egykor hatalmas birodalmak iránt. Erős atléta, több nyelven is folyékonyan beszél, és ha valamit igazán el szeretne érni, semmi sem állíthatja meg.

IV. 4. 2. A barátok

Winston Smith: A komornyik és famíliája több évtizede a Croft család szolgálatában áll, személy szerint azóta tölti be ezt az illusztris posztot, miután huszonévesen kilépett a hadseregből. Croftéknak nem volt túlságosan megrázó az új komornyik kiléte, hiszen előtte annak édesapja töltötte be az állást. Egyetlen állandó, bentlakásos tagja a személyzetnek, mióta felesége elhunyt, még jóval Lara születése előtt. Mindenben alkalmazkodott Croft kisasszony életviteléhez, és vitán felül sokkal többet tett érte, mint egy átlagos komornyik. Lara sosem csalódott benne, és munkaadói iránt hűsége megkérdőjelezhetetlen.

Toru Nishimura: Vagyonos média mágnás, több tucat japán kereskedelmi televízió csatorna és magazin tulajdonosa. Viharos sebességgel gazdagodott meg, ám próbálja azt a látszatot sugározni, hogy nem más ő, mint egy szerencsés újságíró, és nem több. Szimatolgatásai során eljutott egy korrupt miniszterhez, és véletlenül ölébe pottyant egy igen értékes ezüst szobrocska is. Egy fiatal, csinos archeológus hallgató mentette ki őt szorult helyzetéből, mikor kiderült, hogy az ereklye több, mint aminek látszik. Lara és Toru igaz barátokká váltak az eset után, és ahol csak tudnak, azóta is segítséget nyújtanak egymásnak.

Zip: Lara jobb keze, műszaki zseni. Folyamatosan kapcsolatban áll „főnökével", így ha láthatatlan falak állják Lara útját, azonnal szállítani tudja az információkat, amik segítségével kimászhat a bajból, online adattára ugyanis kimeríthetetlennek tűnik. Szabadidejében is dolgozik, kütyüket fejleszt Croft kisasszonynak, fejleszti felszerelését. Kevesen tudják róla, de kiváló szakács, és korábban Észak-Európa leghíresebb konyháin teljesített szolgálatot.

Alistair Fletcher: Lara asszisztense, egy élő könyvtár, már ami a történelmi civilizációkat illeti. Ő a guru, aki ránézésre meg tudja mondani, éppen mit találtak, sőt, általában (Zip nagy örömére) kiselőadásokat is szokott rögtönözni az adott témában. Tizenöt éve az oxfordi egyetem hallgatója, no nem azért, mert bukdácsol, hanem mert képtelen volt leadni a doktori disszertációját. Nézetei szerint ugyanis minden kapcsolódik mindenhez, és az összefüggéseket nem szabad elhanyagolni. Ennek köszönhetően sehogy sem tudta betartani a terjedelmi korlátozásokat, és nem adott le a mai napig semmit. Mint ebből is kiderül, igazán elhivatott személyiség, mondhatni megszállott.

Anaya Imanu: Dél-Amerikában tényekedő mérnök, szintén egyetemi barátnő. Ott volt, mikor bekövetkezett az Amanda halálát okozó perui incidens. Szépen építgeti karrierje útját, mely néha keresztezi Laráét.

IV. 4. 3. Az ellenségek

James William Rutland Jr.: A Rutland család igazi arisztokratákból áll. Nevük éveken keresztül a legnagyobb hatalmat gyakorló szervezetekkel (főleg politikusokkal) fonódott össze, így az ifjabbik James William burokban nevelkedett, soha nem szenvedett semmiben sem hiányt. A West Point katonai akadémián végezte tanulmányait, s az alma mater elhagyása után megerősödve, eddig nem tapasztalt önfegyelemmel vetette bele magát az életbe. Nem tűri az elutasítást, és rendkívül energikus egyéniség, ha valaki ellentmond neki, szörnyen idegessé válik.

Amanda Evert: A csinos szöszi az egyetemen ismerkedett össze Larával, olyannyira, hogy hamar legjobb barátnők lettek. Ígéretes növendék volt, kulturális antropológus szakon végezte tanulmányait. Kiváltképp a történelem misztikus része érdekelte, és Lara szerint minden adottsága megvolt ahhoz, hogy zseniális kutatóvá váljék. Amanda céljai között szerepelt, hogy a varázslatot újra visszahozza a köztudatba, hogy az emberek tényként kezeljék a mágia létezését, ne csak egy kedves mitológiai elemként gondoljanak rá. Azt szerette volna, ha tudását továbbadva valamiféle spirituális hatalomra tesz szert. Sajnos azonban karrierje összeomlott, még mielőtt igazán elkezdődhetett volna. Egy szerencsétlen perui ásatás során maga alá temette egy ősi barlang, és sajnos életét vesztette.

Shogo Takamoto: Mára a Yakuza első emberévé vált az egykori bandatag, aki igen gyorsan emelkedett fel ebbe a pozícióba. Imádja a régi fegyvereket, állandó tagja a fekete piacnak, és tevékenysége aggodalommal tölti el a többi gyűjtőt, hiszen előszeretettel hasz-

nálja megszerzett ereklyéit rossz célokra. Megteheti, hiszen a maffia a háta mögött áll, megvédelmezi őt. Néhányszor már összetűzésbe került Larával, ám dacára annak, hogy többször is végezhetett volna a lánnyal, nem tette meg. Ennek oka mind a mai napig nem derült ki, és bizony rengeteg találgatásra ad okot a Yakuzán belül.

IV. 5. Inventory

IV. 5. 1. Fegyverek

IV. 5. 1. 1. Dupla pisztoly

- Lőszer: 30 (egyszerre a tárban lévő) / Végtelen (az a mennyiség, mely maximálisan a birtokunkban lehet)
- Leírás: Dual RGP Mach 5 Pistols, kiegyensúlyozva, hogy minél kisebb legyen a visszarúgás.
- Erő: 3 / 10
- Tűzerő: 6 golyó/sec
- Hatótávolság: 15 lépés (a fejlesztések módosíthatják)
- Első felbukkanás: Lara alapértelmezett fegyvere.

Fejlesztések:

- 1. Megnövelt tárkapacitás (40 golyóra)
- 2. Megnövelt pontosság
- 3. Megnövelt roncsolás (erő)

A lassan Lara védjegyévé váló dupla pisztoly kicsit gyenge, kicsit pontatlan, de mégis szeretjük. Úgy simul a kézbe, mint semmi más, ráadásul elég pofásan is néz ki. A hatótávolság mindenesetre elég jó, és közelre a tűzerővel sincsen baj. Akkor használjuk, ha nem akarjuk az értékesebb lőszert pazarolni, mondjuk dobozok rongálására, vagy precíziós lövések esetén.

III. 5. 1. 2. SMG

- Lőszer: 40 / 160
- Leírás: Az MG415 félautomata gépfegyverrel szimpla lövéseket, illetve sorozatokat is meg tudunk ereszteni. A közelre vonatkoztatott pontossága átlag feletti.
- Erő: 6 / 10
- Tűzerő: 10 golyó/sec
- Hatótávolság: 15 lépés
- Első felbukkanás: AZ első pályán, a bolíviai templomban. Folyamatos harcban áll az RC 650-essel a játékosok kegyeiért. Azért az RC-nek jóval előnyösebb tulajdonságai vannak, bár a tűzereje figyelemre méltó.

III. 5. 1. 3. RC650 Assault Rifle

- Lőszer: 30 / 150
- Leírás: Az RC650 Assault Rifle 5.56 milliméteres lövedékei egy különleges masszív tárban helyezkednek el. Átlag feletti tűzerővel rendelkezik, és kimagasló találati aránnyal büszkélkedhet.
- Erő: 5 / 10
- Tűzerő: 9 golyó/sec
- Hatótávolság: 20 lépés
- Első felbukkanás: A bolívia templomban, nem sokkal az SMG meglelése után.

Sokak kedvence, mivel borzasztó királyul néz ki, ahogy Lara a hátára veszi, ám természetesen ne ez a fő ok, amiért oly sok rajongó kedveli. A legnagyobb hatótávolsággal bíró fegyver a játékban, és messzire is kiemelkedő pontosságot nyújt, köszönhetően a rögzített távcsőnek.

III. 5. 1. 4. Shotgun

- Lőszer: 5 / 25
- Leírás: Pump Action Shotgun. Hatalmas roncsolásra képe, a sörétek nagy területen szórja szét. A hatótávolság meglehetősen kicsi, de ez nem nagy ár iszonyatos közeli erejéért.
- Erő: 8 / 10 (közelre)
- 1 / 10 (messzire)
- Tűzerő: 1 golyó/sec
- Hatótávolság: 11 lépés
- Első felbukkanás: A második pályán, a perui piacon.

Mint minden játékban, sőt az életben is, a sörétes puska pusztító erejű támadó eszköz, kiváltképp a közelben kalimpáló ellenfelek szempontjából. Sajnos azonban a Legendben éppen a távoli ellenfelek vannak többségben, így nagyon keveset játszhatunk vele. Akkor célszerű választás, ha körülvesznek minket az ellenfelek. Próbáljuk ki, egy lövéssel hány embert tudunk elszedni. A győztes túléli a küldetést.

III. 5. 1. 5. Gránátvető

- Lőszer: 3 / 15
- Leírás: Negyven milliméteres repeszgránátokat lő ki, kiváló pontossággal
- Erő: 8 / 10
- Hatékonyság: Alacsony
- Hatótávolság: 25 lépés
- Első felbukkanás: Negyedik pálya, Ghána

Jó fegyver, egyetlen baja, hogy lassú, és nagyon ritkán találni hozzá lőszert. A sebessége miatt nem lehet ezzel berontani egy ellenséggel teli szobába, mert mire felrobban a gránát, már rég véresek vagyunk, ha nem halottak.

III. 5. 1. 6. Gránát

- Egyszerre nálunk tartható mennyiség: 4
- Leírás: JW33 típusú repeszgránát. TNT granulátum magja borzasztó erőt kölcsönöz neki, romboló képességéhez kétség sem férhet.
- Erő: 8 / 10
- Hatékonyság: Közepes
- Első felbukkanás: Második pálya, perui piac

Ezek a kis szerkezetek igen komoly aratást tudnak véghez vinni, ám ellenünk is használja sok gonosz anyaszomorító. Előfordul, hogy pontos célzásunk és tervezésünk ellenére visszadobják az arcunkba, aztán legjobb esetben is plasztikai sebész vár ránk. Sajnos ellenfeleink meglehetősen intelligensek ilyen téren. Amúgy totálisan idióták, de a gránátokhoz értenek. A pályákon rengeteg van elszórva, hiányt biztosan nem fogunk szenvedni belőle.

III. 5. 1. 7. Excalibur

- Energia: Végtelen
- Leírás: Artúr király legendás kardját négy darabból rakja össze

Lara, ez által olyan fegyverre tesz szert, aminek nehéz ellenállni, még akkor is, ha démonból van az illető. Ha megsuhintjuk, zöld energia sugarat lő ki magából, ami az emberekkel azonnal végez.

- Erő: 10 / 10
- Tűzerő: 1 kisülés/sec
- Hatótávolság: nem ismert
- Hatékonyság: Magas
- Első felbukkanás: Hetedik pálya, Nepál

Takamoto hasonló fegyvert vetett be ellenünk (valójában pont ugyanezt, a különbség mindössze annyi volt, hogy az csak egy darabkája volt a teljes kardnak), ám itt a sugarak jóval koncentráltabb formában törnek elő, ez által rendkívül hatékonnyá válik. Sajnos csak a játék végén szerezzük meg, de a végső leszámolás előtti csetepaté így is remek móka vele.

III. 5. 1. 8. Soul Reaver

- Energia: végtelen
- Leírás: Ugyanaz érvényes rá, mint az Excaliburra.
- Erő: 10/10
- Tűzerő: 0.9 kisülés/sec
- Hatótávolság: 21 lépés
- Hatékonyság: Közepes
- Első felbukkanás: A játék befejezése, az összes time trial teljesítése, valamint az összes jutalom begyűjtése után válik elérhetővé.

Annyi különbséget véltem felfedezni őkelme és az Excalibur között, hogy míg Artúr király kardja zöld szmötyit lő ki, addig utóbbi vöröset, és valamivel lassabban terjed tova. Az előfeltételekhez képest eléggé csalódás.

IV. 5. 2. Felszerelés

IV. 5. 2. 1. Elektromágnes

- Leírás: A kampós fegyver helyett tették be, és óriási ötletnek bizonyult. A megvalósítás tökéletes, ha valami fémesen csillog a játékban, akkor megpróbálkozhatunk vele. Lőjük ki rá, és ha megtapad, már lóghatunk is akármilyen mélység felett. Imádnivaló a kicsike, és a hangja, az valami elképesztően reális.

IV. 5. 2. 2. Egészségügyi csomag

- Leírás: Egészségi állapotunk javítására szolgál, feljebb tölti az életerőnket szimbolizáló csíkot. A játékban akad belőle bőven, főleg ellenfeleink hagyják el.

IV. 5. 2. 3. Távcső

- Leírás: Ez nem egy átlagos szerkezet, hagyományos használatán túl ugyanis van neki egy RAD nevű funkciója is. A rövidítés a Remote Analysis and Display kifejezést takarja. Arra jó, hogy bizonyos tárgyakról sugallatokat kapjunk, hogy vajon mire tudjuk használni. RAD módban ikonok bukkannak fel, melyek azt jelképezik, hogy az adott elemmel mit lehet csinálni. Ezek jelentése, balról jobbra:
- Robbanószer: Belelőhetünk.
- Mechanizmus: Működésre bírhatjuk.
- Mozgatható: Arrébb vonszolhatjuk.
- Összetörhető: Megsemmisíthetjük.

Rendkívül hasznos, ha elakadtunk, és nem tudjuk, merre, mit, hogyan tovább.

IV. 5. 2. 4. PLS

Leírás: Personal Light Source, vagyis személyes fényforrás. Bioenergiával működik, így minél jobbañizzadunk", annál tovább tart. Remekül működik, és viszonylag nagy területet, jól láthatóan világít be.

IV. 6. Boss guide

- A TR: Legend kalandjában Larának összesen öt főellenséget kell elintéznie:
- Takamoto, a japán gyűjtő
- Rutland, a gazdag csemete
- Gem Demon, a tomboló szörny
- Leviathon, a vízi hidra
- Amanda, a bolond lány

IV. 6. 1. Takamoto

- Helyszín: Egy furcsa arénában zajlik a harc, nyilván Takamotonál van a hazai pálya előnye. A két szintből álló terem alsó részén négy szobor figyel, a tetejük felnyúlik a magasabb szintre. Ágyúk pásztázzák a területet, és mindenre lőnek, ami csak mozog. Ez jelen esetben Croft kisasszony. A szobrok mögötti pontokon felkapaszkodhatunk az emeletre.

- Takamoto támadásai:
  - ▶ Vízszintes alacsony sugár: Egyszerűen tudunk ellene védekezni, mindössze át kell ugranunk a megfelelő pillanatban.
  - ▶ Vízszintes magas sugár: Ez már valamivel komolyabb veszélyt jelent ránk nézve, de ha a szobrok mögött meghúzzuk magunkat, nem eshet bántódásunk.
  - ▶ Függőleges sugár:Ezzel akkor kell szembesülnünk, ha túl közel kerülünk Takamotohoz. Nyilvánvalóan nem vágyik intim érintésre, és ezt csak ilyen formában képes tudtunkra adni. A fal felé gurulva tudjuk elkerülni.

- Stratégia: Húzódjunk meg a szobrok mögött, és mikor Takamoto elkezdi osztani az észt, robbanjunk elő, és pumpáljuk bele az ólmot. Ha túl közel jutunk hozzá, általában eltávolodik. A szobrokat használjuk folyamatosan, így maradjunk a gazfickó közelében. Arra azonban ügyeljünk, hogy teljes takarásban álljunk, és lehetőleg guggoljunk is le, ha jön a zöld trutyi, mert különben a széle megcsíphet minket, és az fáj. Nekünk annyira nem, de Larának elég kellemetlen. Mindent összevetve nem különösebben nehéz harc, mivel Takamoto erőből szeretné elrendezni az ügyet, és olyat, hogy taktika, esetleg csel, még hírből sem ismer.

IV. 6. 2. Rutland

A Japán arénához képest valamivel kisebb helyen kell megküzdenünk az elkényeztetett világfival, Rutland Juniorral. Sajnos ő is csal, a platformoknál töltögeti az életerejét, valamint gránátokat dobál ránk. A küzdelem kezdetén szinte pontosan ugyanarról a helyről indul a két fél.

- Rutland támadásai:
  - ▶ Gránátok: Csak szépen kerülgessük ki őket. Ha túl közel vagyunk, Lara elszáll, mint a vadlibák.

- ▶ Rögbi támadás: Akkor kapjuk, ha sokáig egy helyben álldogálunk, miközben Rutland is a földszinten böklászik. Inkább mozogjunk, és folyamatosan lőjünk, így kivédhetjük.
- ▶ Újratöltődés: Ez tulajdonképpen nem is támadás, csak Rutland kicsit felturbózza magát, hogy újra fitt legyen. Mondjunk szerintem egész idő alatt ezzel szenved:)

- Stratégia: Először is kezdjük el lőni Rutlandet, mint a veszett veréb, hogy lecsökkenjen az életereje, és elkezdődhessen az igazi csata. Ugráljunk el a gránátok hatósugarából, de egy pillanatra se hagyjuk abba a tüzelést. Közben amint lehetőség nyílik rá, lőjük szét az újratöltéseket biztosító sziklákat, és a mágnessel rántsuk ki a vaslemezeket. A sorrend lényegtelen. Innentől már könnyű dolgunk lesz, csak mindig maradjunk tőle távol, és folyamatosan lőjük. Kisvártatva teljesen „elfárad", és összerogyik.

IV. 6. 3. Gem Demon

- Helyszín: Egy kutató labor, tele érdekes eszközökkel. Az Amanda által irányított démonnal kell harcolnunk, célunk az, hogy a középső részen lévő kard darabkát megszerezzük. Nem lesz könnyű dolgunk.
- A démon támadásai:
  - ▶ Lángoszlop: Ellenfelünk a harc elején alkalmazza, mikor a kapcsolókhoz rohangálunk, majd az ágyú felé vesszük az irányt. Egyszerűen ugorjunk előre, ha meglátjuk a narancssárga karikát a földön, hiszen oda várható a következő becsapódás.
  - ▶ Ütés: Álljunk sokáig egy helyben valamelyik kapcsolónál, és megtapasztalhatjuk, milyen az, ah egy démontól kapunk pofont. Nem kellemes érzés. Legkönnyebben úgy tudjuk kikerülni, ha egyáltalán nem állunk meg huzamosabb ideig sehol.
  - ▶ Szélütés: Ez akkor jön, ha már benne vagyunk az ágyúban. A szörny megsuhint minket, mi pedig kirepülünk a székünkből. Gyorsan másszunk vissza, mielőtt szörnyűbb dolgok történnének, és sorozzuk meg, hogy kicsit magába szálljon.

- Stratégia: Mivel megülni nem tudjuk, ne is foglalkozzunk a démon elpusztításával, felesleges. Inkább fordítsuk figyelmünket a kapcsolók felé, és egyenként aktiváljuk őket. Amíg meghúzzuk, az animáció ideje alatt sérthetetlenek vagyunk, viszont amint visszakapjuk az irányítást, pucoljunk. Ha megvan mind a négy, ugorjunk az ágyúhoz, és üljünk bele. A kapcsolók használatával leereszkedett négy kar, és kinyílt a középső mag. Most már láthatjuk a megszerzendő tárgyat is, egyelőre szoros pajzzsal védve. Lökjük a golyókat a kék áramlatba, mire a pajzs kiszélesedik, és mi felkaphatjuk az ereklye darabkát. Közben persze egyik szemünket tartsuk a démonon, nehogy bekavarjon nekünk. Ezt a mozdulatsort egyébként igen gyorsan kell végrehajtanunk, különben a golyók kicsúsznak, és a pajzs újra összemegy. A mágnesünkkel könnyedén lekaphatjuk a szerkezet közepéről. A démon Amandával egyetemben elmenekül a helyszínről. Fussatok csak, még találkozunk!

IV. 6. 4. Leviathon

Fontos: mikor először megérkezünk a barlangba, hagyjuk az elfordítható, csillogó felületeket. Ne nyúljunk hozzájuk, mert különben nem fogjuk tudni kivégezni a szörnyet!

- Helyszín: Hatalmas, földalatti barlang, félig elárasztva vízzel, valamint egy, a tó mélyén ősi álomban szunnyadó hidrával. Amikor az erődben megkongattuk a harangot, felébresztettük az alvó oroszlánt, illetve szörnyet Ne ijedjünk meg, bár tény, a látvány valóban elég rémisztő. Hatalmas, kígyószerű kreatúrával hozott össze minket jó szerencsénk, ha már így együtt vagyunk, próbáljuk meg elpusztítani. Végül is megint mi vagyunk a roszszak, hiszen nekünk kellett felébresztenünk, meg ellopnunk a gazdája cuccait, de hát ehhez hozzá kell szoknunk.

- Leviathon támadásai:
  - ▶ Harapás: Ezt elég könnyen észrevehetjük, ugyanis kimondottan fenyegetően közelít felénk közvetlenül előtte a hidra. Nem kell félni, nincs olyan, hogy lenyel minket (legalábbis az elején), csak kicsit megkóstol. Lara hátraesik, és lemegy egy kis adag ez életerejéből. Elugrani elég reménytelen, de meg lehet próbálni.
  - ▶ Köpés: Ezen nincs mit szépíteni, a hidra Francesco Totti, és a többi nagy játékos nyomába lép, és egy méreteset dob az arcunkba. Semmi piros lap, viszont Lara elesik, és kicsit sérül is.
  - ▶ Test ütés: Pankrációból ismert módon is támadhat a szörny, ilyenkor nagyon ajánlott elugrani, mivel ez a legbrutálisabb fegyvere.
  - ▶ Dobás: Ha beleesünk a vízbe, akkor van igazán komoly gond. Nem fulladunk meg simán, á, dehogy, a szörny felkap minket, és elhajít valahova a susnyásba, ennek következtében életerőnk kilenc tizede el is tűnik, miközben repülünk. Érthető tehát, mikor azt tanácsolom, kerüljük a fürdést!

- Stratégia: Nagy állat létére a szíve a helyén van,legalábbis úgy látszik, szereti a szép muzsikát. De ne szaladjunk ennyire előre. Bizonyára ti is kitaláltátok, hogy a ketreceket kellene valahogy a hidra fejére dobni, hogy jól fájjon neki, és hagyjon minket békén. Ehhez persze először a mágnessel el kell fordítanunk a megfelelő kart. Igen ám, de a művelet közben nagy valószínűséggel meg leszünk harapva, tehát valahogy el kellene terelnünk ellenfelünk figyelmét. Ennek érdekében lőjünk bele egy sorozatot a szobrokba, mire elkezdenek rezonálni, felkeltve ezzel a hidra figyelmét, ki közelebb hajol, és láthatóan teljesen elalél a hangtól. Na ekkor ejtsük a fejére a megfelelő ketrecet, ami leveszi az ereje negyedét. Mivel négy lezuhanó fegyver van, ez így egyértelmű. Amikor kap egyet a fejér, dühében lerombolja az aktuális ketrechez tartozó oszlopot, így mindegyiket csak egyszer használhatjuk. Mikor lehanyatlik, használjuk a testét menekülési útvonalnak. Ezzel azonban még nem ért véget a móka. A kis interaktív animációban még helyt kell állnunk, így elmenekülünk az időközben feltámadó szörny elől. Végül is életben hagytuk szegény szerencsétlent. Ez így jó, hiszen a játék leghangulatosabb, legötletesebb harcát köszönhetjük neki. Éljen boldogan, amíg meg nem murdel.

IV. 6. 5. Amanda

- Helyszín: Ismételten Bolívia, visszatértünk tehát arra a helyre, ahol kalandjaink kezdődtek. Ezúttal azonban egyből a lecsóba csapunk, hiszen Lara azonnal átcsúszik a gazfickókhoz, a körkörös platformra. Óvakodjunk a lezuhanástól, de nem ez lesz a fő

veszélyforrás. Rendhagyó harc következik, hiszen két részre bontható. Az elsőben a csatlósokkal kell megküzdenünk, és begyűjteni minél több medipacket, gondolva a jövőre. Ha az Excaliburt használjuk, a katonáknak esélyük sem lesz. Ha mindegyik halott, jön egy kis animáció, melyben Rutland jobb létre szenderül. Amanda bepipul, és átváltozik a már ismert démonná.

- Amanda támadásai:

Lövés: Lövöldöz ránk, de semmi komoly, próbáljunk elugrálni, és fedezékben maradni. Ha elkap a csapás, repülünk egy jó nagyot. Ha szélen kap el, akár le is eshetünk.

- Stratégia: Maradjunk középen, és használjuk a köveket fedezékként. Használjuk az Excaliburt a szörny ellen, és mikor lecsökken az energiája, összecsuklik, mi pedig gyorsan szaladjunk oda, és szúrjunk bele a rövid időre előtűnő Amandába. Ha ezt négyszer véghez vittük, a démon megsemmisül, csak Amanda marad ott, szinte magatehetetlenül.

IV. 7. Végigjátszás

IV. 7. 1. Bolívia, Tiwanaku

Video: Elsőként egy repülőgép katasztrófának lehetünk szemtanúi, Lara még kisgyermek, édesanyjával Nepálban zuhannak le.

Az első pálya Bolíviába visz minket, lélegzetelállító grafikai megoldásokkal, és hihetetlen látványvilággal. A közelben lévő szikla mögött találhatunk egy Bronze Rewardot. Ezek a rewardok, vagyis jutalmak megtalálhatóak az összes pályán, s gyűjtögetésük jelentős plusz tudással fog minket felruházni, a történetet illetően. Ugorjunk át a folyón, itt hasonló helyen találjuk a BR-t, mint a másik parton. A hegyi patak egy helyen vízesésbe, s kis tóba torkollik, ugorjunk bele (közben megtanulhatjuk a kőrugdosás technikáját), s másszunk ki a szemközti partszakaszon. Ugorjunk fel a magaslatra, és toljuk el a sziklát az útból. Itt ismét egy szökellés következik, majd az indákon oldalra ugrálva ismét kijutunk egy viszonylag szabad területre. A mélység felett lengő indára nekifutásból ugorjunk rá, és hajtsuk meg kicsit magunkat, hogy a vízesés mögé, vagy a bal oldali barlangba be tudjunk huppanni. Nem nagy különbség van köztük, mindkettő ugyanoda torkollik, csak a bal oldaliban van egy Silver Reward (SR) is. Ugorjunk át a következő sziklára, majd fel a peremre. Itt másszunk végig, majd a végén át a szemközti részre. Menjünk felfelé a folyón, egy ponton a hatalmas kő elszabadul, de jobb oldalt éppen vagy egy kis fedezék, használjuk hát, mire a szörnyű óriás nagy dérrel-dúrral elsöpri mellettünk. Most egy kis tornagyakorlat következik, rudakon kell pörögnünk, elég jó móka. Ha átértünk a szemközti peremre, még át kell ugranunk a vízesés előtt, majd feltűnik egy katona, és majdnem rálép Lara kezére, a féktelen gonosztevő! Öljük is meg ezért a bűnéért, és közben ismerkedjünk meg a harcrendszerrel. Haladjunk tovább, el van rejtve a környéken egy BR, s találunk egy sziklára sodródott fadarabot is, innen ugorjunk át a szemközti helyre. Persze ha rálépünk, azonnal süllyedni kezd, így minél gyorsabban célszerű végrehajtani ezt a műveletet. Mivel nem csak szépek vagyunk, hanem a suliban is jól teljesítettünk a különböző fizikai kísérletek során, lökjük a körülbelül három tonnás sziklát játszi könnyedséggel a fadarabra, minek utána a természet törvényei szerint annak másik vége megemelkedik, és azon keresztül már könnyedén feljuthatunk a vízesés tetejére. Amikor elértünk a fejet ábrázoló koronghoz, nyomjuk rá a mágnesünket, és húzzuk ki, így feltárul az út. Intézzük el a két fickót, majd a vízesésnél másszunk fel a peremre, onnan rúdra, majd megint a peremen felfelé. Ugorjunk át a kötélre, majd szembe (balra a vízesésnél egy BR). Megint egy kis rudas móka, majd egy ténykedésünket nem igazán jó szemmel néző katona, végül egy kis elektromágneses huncutság következik, felugorva kell eltalálnunk a fémkorongot, és igen látványos mozdulattal átugranunk. Újabb BR kicsit fentebb tőlünk, ám Lara hiába erőlködik, nem tud felugrani, így „ostorunkkal" kell leszednünk.

Most egy templomhoz érkeztünk, ahol szemtanúi lehetünk egy látszólag elég komoly erőt képviselő katonai egység megérkezésének. Lőjünk bele az emelkedőn látható kövekbe, s ha azok kilapították a katonákat, csak akkor csússzunk le a lejtőn, mert visszajönni már nem tudunk. Intézzük el a túlélőket, a templomtól balra BR-t találunk. Pont mikor végre belépnénk a titokzatos épületbe, még két katona ad elő egy kisebb magánszámot, aminek a vége nagy futás, majd üvöltés lesz. Ha elhalkult minden, mi is beléphetünk, ám az ott heverő két kő egyikét rúgjuk el, mire máris lelepleződik a csapda, melynek alján hegyes fém rudak csak ránk várnak. Felette viszont éppen egy bronzfej van, elő hát a mágnest, és szökkenjünk át a csapda felett. A láncos szoba bejáratánál balra fordulva találunk egy BR-t. Másszunk fel az egyetlen lehetséges láncra, majd ugorjunk át a mellette lévőre, s ha nem tudunk tovább mászni, vissza, innen pedig a folyosóra. A másik láncon pedig ereszkedjünk le. Ugorjunk be a vízbe, eredetileg a fénylő áramlat felé kell úsznunk, de ha a nagy, tágas mederből kimászunk félúton, egy BR lesz a jutalmunk. Ha kikászálódtunk a tavacskából, a következő sarok után kiszemel minket egy jaguár, de inkább öljük meg. Egy érdekes csapda vár ránk, két összepréselődő fal okozhat nekünk gondokat. Az elsőn viszonylag könnyen át lehet futni (annyi a trükk, hogy már akkor induljunk el, mikor kezdenek széthúzódni), a második viszont két ilyen stílusú szerkezet egymás után. Ragadjuk meg a sarokban található ketrecet (Alistair érdekes filozofálgatása, mi szerint ez vajon ember, vagy állat fej, hagyjuk figyelmen kívül), és magunk előtt tolva hatoljunk be a falak közé. Így nem tudnak összezáródni, simán végigtoszogathatjuk magunk előtt, csak a két csapda határán figyeljünk, nehogy lecsapja a formás kis hátsónkat. Menjünk tovább, s egy nagy csarnokba jutunk, ahol először is a lenn ólálkodó jaguárt intézzünk el, s vegyük fel jobb oldalról a láncot melletti BR-t, azután már nyugodtan nézelődhetünk. A kapunyitó rendszer nem túl bonyolult, ahol bejöttünk, láthatunk három érintésre érzékeny padlódarabot, a szélős kettő az oldalsó zárakat nyitja ki, s ha mindkettő egyszerre nyitva van, a középsőre állva a főkapu is kinyílik. Mivel a teremben éppen három láda van, a megoldás elég kézenfekvő. A fenn található ketrecet toljuk rá valamelyikre, a lenti kettőt pedig egy libikóka segítségével fogjuk tudni feljuttatni. Ehhez először is vegyük ki azt a ketrecet, min egy hosszú szikla van, majd toljuk is vissza, de már felülre. Ekkor ha a másik végére ráugrunk, a szerkezet elvégzi az általunk kívánt tranzakciót. Csináljuk meg ugyanezt a másik ládával is, és toljuk őket az érintkezőkre, mire a fejjel díszített kapu kitárul.

Igen ám, csak sehogy sem tudunk oda feljutni. A szélen a láncok nem a megfelelő pozícióban vannak. El kell érnünk, hogy a hátunk mögött lévő bemélyedésekből át tudjunk ugrani a láncra, onnan pedig a peremre. Ennek érdekében meg kell akasztanunk a zárszerkezetet. Ehhez csak valamelyik szélős, és a középső kapcsoló

kell. Először is tehermentesítsük a szélsőt, majd a középsőt. Álljunk rá a szélsőre, mire leereszkedik a kapu. Most menjünk a középsőhöz, és toljuk rá vissza a ketrecet, ekkor a szerkezet „beakad". Álljunk vissza a szélsőre, és addig maradjunk rajta, amíg szélen a vas láncok nem kerültek a nekünk megfelelő pozícióba, ha ez bekövetkezik, ne nyomjuk tovább. Másszuk fel a bal vagy a jobb bemélyedésre, ugorjunk át a láncra, majd a peremre. Itt menjünk végig, ám ahol van egy második perem, ott ugorjunk fel. Másszunk át a fejünk fölött lévő vas szerkezeten, le a peremre, majd ugorjunk át a rúdra, ahol profi tornászként ugorjunk oda a kapuhoz. Ha a kalandos régészet pontozásos sportág lenne, ezzel a mutatvánnyal tuti mi nyernénk. Hiába a csábítás, még ne menjünk be a kapun, inkább a kapu oldalában ugorjunk fel a nehezen észrevehető peremre, majd még eggyel fentebb, majd át a kapu felé. Ha még feljebb másznunk, megérdemelt jutalmunk egy Gold Reward (GR). A jobb oldali fogaskerék fölött meg éppenséggel egy SR van, ha van kedvünk még ugrálni, menjünk el érte is, hogy teljes legyen a gyűjtemény.

Ha belépünk a kapun, egy rövid kis akciójelenet következik, Lara áthalad egy minden darabolós gyilkos álmában feltűnő csapdán, nekünk meg mindig azt a gombot kell gyorsan megnyomnunk, ami éppen felvillan. Így kis mértékben befolyásolhatjuk a videót, bár nem is olyan kicsi ez a beavatkozás, ugyanis ha csak gyönyörködünk a csodálatos látványban, kedvenc főhősnőnk eztán több darabba fog szerepelni, pedig nem is színésznő. E kimondottan kínos szóvicc után inkább haladjunk tovább, egyre mélyebbre az ősi templomban.

Egy szakadékhoz érünk, minek mélyében egy éhesnek tűnő jaguár vár minket, másszunk le, és végezzünk vele, majd szenteljük figyelmünket a meglehetősen bizarr szerkezeteknek. Mindenek előtt azonban nyomjuk be a világító sziklát, és itt a barlang végén vegyük fel az SR-t. Láthatjuk, hogy ezek valami kínzóeszközök lehetnek, mert nagy tüskék meredeznek mindenfelé. A magasabb részről ugorjunk az elsőre, mire az elfordul, és a harmadik ugrás után máris egy peremen találhatjuk magunkat. Induljunk jobbra, itt ha visszaugrunk a negyedik szerkezetre, megszerezhetünk még egy SR-t, ha viszont tovább megyünk felfelé, eljuthatunk a célunkhoz, a fenti folyosóra. Kis ugrabugra után elérkezünk egy függőhídhoz, ahol ránk nézve elég kellemetlen események, illetve előtte egy rövid visszaemlékezés következik (sztori!).

Video: Lara egy ősi templomban kutat tüzifa után, mikor megpillantja a különös szerkezetet. Valahogy beindítja, s nem sokkal később édesanyja észreveszi, miben mesterkedik. Azonnal lánya után rohan, kirángatja őt az időközben megjelent gyűrűből, és beszélni kezd valakivel a fényben. Egy nagy robbanás után eltűnik, s Lara egyedül marad.

Kicsit beszél nekünk a rettentő ellenszenves fickó (mint később kiderül: James Rutland), valami kardról kérdezget, és Larának eszébe jut a fentebb megfogalmazott gyermekkori emlék, majd ránk uszítja a gorilláit. Megemlít egy bizonyos Amandát is, aki minden valószínűség szerint a helikopterben ücsörgő szöszi. Végezzünk katonákkal, majd egy sokat sejtető bejátszásban Lara magában beszélve az „igazad volt papa, több is van belőlük" mondatfoszlányt tárja a világ elé. Különös.

IV. 7. 2. Peru, Return to Paraiso

Egy rövid látogatás a Croft birtokon, és máris Peruban találjuk magunkat. Itt még elszórakozhatunk egy kicsit, van egy focilabda, lökdöshetjük a hordókat, vagy gyakorolhatjuk a mozdulatokat a babán. Jobbra van egy kis épület, onnan másszunk tovább a háztetőre. Az utcai lámpa, valamint a mágnesünk segítségével libbenjünk át a túloldalra, és lentről szedjük fel a BR-t, majd térjünk vissza kiindulási helyünkre. Menjünk a térre (a játékmenet elég lineáris, nem lehet eltéveszteni, ahol végre találkozhatunk Anayával, ám az idillt hamarosan fegyveresek törik meg, nekünk pedig harcolnunk kell. Végezzünk az erősítéssel is, majd vegyük fel a kis mellék(zsák)utcában található BR-t. A taligáról felugorva szintén egy BR-t találunk. A zászlórúd tetejéről ugorjunk fel az erkélyre, és lökjük be az itt található ajtót. Jutalmunk egy SR. Most a mágnessel célozzunk a lámpára, és lendüljünk át a másik balkonra. Vigyázzunk, mert ha hozzáérünk a peremhez, leesünk! Vegyük fel a shotgunt, valamint a kézigránátokat, és dobjunk is egyet a szobába. Az esetleges túlélőket fejlövéssel gyógyítsuk. Készüljünk fel, ha tovább megyünk, iszonyatos mészárlás veszi kezdetét, rettentő sokan törnek az életünkre, de ha használjuk a fedezékeket, illetve a kínálkozó lehetőségeket (pl. őrizetlenül hagyott gázpalack), megoldható a dolog. Arra kell figyelni, hogy ha meghalljuk a gránát jellegzetes, gyorsuló pittyegését, ugorjunk félre. Ha mindenkit kivégeztünk, töltsük fel muníciónkat, és szerezzük meg az itt lévő BR-t, ami a leginkább egy piaci bódéhoz hasonlító takolmánnyal szembeni mellékutcában van. Nincs több dolgunk, pattanjunk motorra.

Ezzel el is kezdődik az eddigi legizgalmasabb akció, talán az első Csillagok Háborúja epizód pod versenyéhez tudnám hasonlítani. Ami a lényeg: folyamatosan nyomjuk a gázt, és váltogassuk a célpontokat, mert alapból nem mindig a legkézenfekvőbb fickót célozzuk be. A háromszöggel jelzett tereptárgyakat is szétlőhetjük, hátha jól jön. Hamarosan egy lángoló hídhoz érünk, itt ugrassunk át, majd ha beérjük a teherautókat, kerüljük ki a lezúduló dobozokat. A bal oldalt tanyázó katonákat likvidáljuk, majd hajtsunk fel az időközben leereszkedő platón. Lara ezután elég vad dolgokat művel, de lényeg ami lényeg, hamarosan Anaya mellett találhatjuk magunkat. Rövidesen egy visszaemlékezésbe csöppenünk, a néhány évvel fiatalabb Lara, valamint bombázó barátnője, Amanda társaságában keveredünk éppen pácba, ugyanis lezuhanunk egy barlangba, türelmetlen társunk miatt. Kövessük őt, aki a távolból lát el minket utasításokkal. Miután végigmásztunk a rúdon a mélység felett, balra induljunk, ahol hamarosan szemtanúi lehetünk egy zavarba ejtő jelenetnek, ami kisebb kőomlással is jár, így vissza kell fordulnunk. Menjünk tehát mégis a másik irányba, ugorjunk be a rács alatt, ahol sajnos Sarah (akiről eddig még csak nem is hallottunk) holttestét találjuk, de Lara reakciójából ítélve jóban voltunk vele. Az itt található dobozt toljuk rá a kapcsolókra, mire dárdák tűnnek elő, s az egyikre felugorva könnyedén átjuthatunk a fenti részre (BR a sarokban), majd a faragott arc felett lévő peremre, ezután onnan a túloldalra. A következő teremben ismét egy jobb létre szenderült kollégát találunk, s egy rács mögül Kent is felbukkan, akivel szintén jóba vagyunk, menjünk hát oda hozzá beszélgetni. Miután kipanaszkodta magát, görgessük el az aranyszínű golyót a kapcsolóról, de előtte figyeljük meg, hogy az egyik oldalon nem jönnek elő lándzsák a csapda aktiválásakor. Azon az oldalon menjünk hát vissza a terem elejére, kapaszkodjunk fel a magasabban fekvő részre, és ugorjunk át a kötélre, majd a felső rácsos ka-

puhoz. Másszunk le Kenthez, következik egy kis interaktív animáció. Kentet elkapja valami pokolbéli lény, majd minket is észrevesz. Ekkor átvesszük az irányítást, folyamatosan nyomjuk az előrét, és az ugrást. A tágas teremben próbáljunk a kötélre ugrani, de ha simán leesünk, az se baj, mivel a kötél leszakad, a szörny meg nekiugrik a falnak, aztán felszívódik.

A dobozok hasznavehetetlenek, másszunk fel inkább a két lépcsőfokról a bal oldali magasabb részre, és az ott található kőgolyót gurítsuk le. Ha nem megy el a kapcsolóig, segítsünk neki manuálisan. Az emelvényről ugorjunk át a még magasabban fekvő sziklára, ahol Amanda pánikol, majd tovább a két lándzsára, s innen egy nagy lendülettel a kötélre. Innen természetesen a következő széles platformra (a sarokból vegyük fel a BR-t), kövessük a lineáris utat, s kis idő múltán megérkezünk Amandához, aki kihúz egy követ a falból, mire az épp támadni készülő szörny eltűnik. Sajnos tette más, kevésbé pozitív következményekkel is jár, ti. Kezd vízzel telítődni a szoba. Mi kiszaladunk, de barátnőnknek beragad a lába, így sorsára kell hagynunk.

Visszaugrunk a jelenbe, közöljük Anayával, hogy úszva próbálunk meg bejutni a barlangba, hogy kideríthsük, mi is történt valójában. Nem kimondottan lelkesedik, de legalább megvár minket. Amint megkapjuk az irányítást, forduljunk meg, a hátunk lévő dobozok ugyanis egy BR vár minket, és van belőle a talán raktárként üzemelő romok között is egy. E mögött találjuk a vizet, amibe csobbanjunk is bele. A menetrend a következő: nagy levegő, átúszás a következő szabad ponthoz (használjuk a gyorsító gombot), és újra elölről. Néhány mutatvány után abba a terembe érkezünk, ahol Amandával utoljára találkoztunk, merüljünk le elsőként az egyik beugróban található SR-ért. Aztán kapcsoljuk be a négy világító pontot is, mire kiürül a terem. Lara megtalálja Amanda cipőjét, ami furcsa módon ki van kötözve.

Menjünk át a lyukon, ami azon a falon van, ahonnan Amanda kitépte a szörny vesztét okozó követ. Itt egy kis sztorizgatás következik, egy Artúr király legendájához nagyon hasonló történetet hallhatunk, identitását vesztett, de valójában királyi családból származó ifjúval, varázslóval, majd hatalmi harc okozta vésszel. Tovább haladva egy emelkedő magasodik előttünk, amire nem tudunk felmászni, sebaj, küzdjük fel magunkat az emelt sziklára, majd mágnessel lendüljünk át az átlósan jobbra lévő részre. Használjuk ki a következő, balra lévő fémtárgyat is, és szaltózzunk tovább. Induljunk befelé a terembe.

Itt megint egy kis animációba öntött kaland következik, a megfelelő gombok lenyomásával tarthatjuk életben Larát, aki a lezuhanó kőtömbök között megint nagy pácban van. Ha túléltük, kezdődhet a Bolíviából ismert kapcsoló nyomkodós móka, ezúttal azonban golyókkal kell beállítani a szerkezeteket. Először is tőlünk balra látható egy oszlop, tetején egy golyóval, valamint egy csillogó résszel. Oda lőjük a mágnest, majd döntsük le az oszlopot, ez által a kerekded kő lehuppan a mi szintünkre. Az itt található másik golyóval együtt toljuk a két szélső kapcsolókra őket. Ekkor a két szobor kinyílik, és szemük helyén vakító fénysugár tör be a terembe. Mindkettőn látható egy létra, ám nekünk csak a jobb oldali felel meg, a másik sajnos már megkopott. Másszunk a létrán, ameddig tudunk, majd ugorjunk át a szoborra, ott fel egészen a fejéig, s vissza a létrára. Innentől kezdve könnyedén eljuthatunk a harmadik golyóhoz, lökjük le, és induljunk vissza a földre. Az utolsó kapcsolót is aktiválva furcsa dolgok történnek, és egy kis beszélgetés is lezajlik. Úgy tűnik, ismét egy olyan szerkezetbe botlunk, amilyennel már találkoztunk Nepálban és Bolíviában is. A dolog kezd érdekessé válni, úgyhogy menjünk fel a középső szobor melletti létrán is. Itt ismét önállósodik Lara, megtalálja a királynő szobrát, valamint a kardját. Habár a derék régésznő azt állítja, hogy ez nem az a darab, ami nekünk kell, viszont már megérte a kaland, hiszen tudjuk, hogy néz ki egyben a már Rutland által is említett kard. Larának beugrik hogy ezt már látta valahol japánban, ám egy helyi Jakuza ellopta azt. Mikor elindulunk kifelé, Anaya hív minket, és közli, hogy katonák léptek be a barlangba, legyünk óvatosak.
A középső szoborról ugorjunk a jobbra található peremre, majd feljebb, végül át a szoborra, aminek össze van roncsolódva a létrája. Tovább a következő platformra, és a peremen függeszkedve haladjunk. Két alkalommal át kell ugranunk a sérült részeken, majd lefelé vegyük az irányt. Ugorjunk át a kötélre. Ne kifelé induljunk, hanem a készüljünk a GR megszerzésére. Ennek érdekében nem azon az oldalon, amerről jöttünk, tehát a velünk szemben lévő, összeroncsolt dombormű felső peremét célozzuk be. Meg fogunk vele izzadni, míg sikerül, de megéri. Ha átjutottunk a perem mentén ugorjuk át a sérült részt, majd a beugróba menjünk be. Az itt található kőgolyót lökjük le, áttöri a falat, és leesik, kövessük a szobron lefelé, majd toljuk a középső kapcsolóra. Jutalmul a kutyaszobor alatt megjelenik a GR.

Másszunk vissza a kötélhez, és ezúttal a másik falon, a középső platformra ugorjunk át, majd tovább a fal mentén, le a lejtőn, intézzük el az itt lebzselő két katonát. Haladjunk tovább, és végezzünk a következő gazfickóval is, majd újra le a lejtőn. Visszajutottunk a réshez, ahol bejöttünk, itt néhány katona fogad minket. Éljük ki ösztöneinket, mi pedig menjünk tovább. Válasszuk a létrát, másszunk fel, innentől kezdve egyértelmű a kijutás, először fel a köveken, majd a magányos fickót elintézve a kötélen kijutunk a szabadba. Készüljünk fel egy elég nagy csatára, sokan rontanak ránk. Ha végeztünk, Zip segítségével kapcsolatba kerülünk Anayával, és tanácsunkra bebújik a terepjáró alá. Sajnos egy katona észreveszi, s veszettül lőni kezdi az autót, szedjük le lentről.
A következő célpontunk Japán.

IV. 7. 3. Japan – Meeting with Takamoto

Japán csodaszép város – mondaná az iskolázatlan kalandor, ám természetesen főhősnőnk nem ebbe a kategóriába tartozik. Az intróból kiderül, hogy Takamoto finoman szólva is gyűlöli Larát, egy régebbi ügyük miatt. Az indok pedig, amiért ilyen szexis ruhát öltöttünk, nem csak játékosok ezreinek felhevítése, hanem régi cimboránk, Toru Nishimura meglátogatása. Zip közli velünk a legfrissebb infókat, hallgassunk rá, és beszéljünk a csapossal. Az láthatóan megörül nekünk, hiszen azonnal elszalad bejelenteni minket. Vagyis csak szaladna, ugyanis oda van ragasztva a földhöz. Sebaj, menjünk a pultos szemszögéből a bal oldali folyosó végén található irodába, ahol jó barátunk fogad minket, viszonzásul közöljük vele, lehet lesz egy kis balhé. Rá se ránt, hiszen „ő is veszélyes ember". Mikor kilépünk a tánctérre, már ott vannak régi ellenségünk emberei, s rövid alkudozás után kisebb csata kezdődik, minek végeztével Nishimura a kezünkbe nyomja a lift mágneskártyáját. Használjuk a felvonót, s hamarosan ki is szállunk az épület te-

tején. Egyből feltűnhet a csodaszép motor, valamint néhány lövés után az is, hogy az ablakokat nem tudjuk összetörni, más utat kell tehát választanunk. Menjünk ki balra, és lőjük szét a gáztartályt, így felmászhatunk a tetőre, egy kis ugrabugrálás után. Lőjük szét a zöld címkés dobozt, s előugrik egy BR. Látható, hogy a tetőablak villog, tehát dobjuk rá a mágnest, és húzzuk el. Essünk le, majd használjuk a lépcsőt, s máris ott termünk a derék motornál. Pattanjunk fel, a rajongók gyönyörködjenek kicsit a hangjában, a többiek pedig azonnal kövessék a világos utat, s ugrassanak át a szemközti épületre. Itt készüljetek fel, az animáció alatt három gombot is meg kell nyomnunk.

Odaát óvatosan ugráljunk az állványzaton, lőjük ki az ablakot, hogy szabaddá váljon a kötél, s ha meg akarjuk szerezni a dobozba rejtett BR-t, akkor essünk le az alattunk lévő szintre. A másik oldalon a dobozokon visszamászhatunk, majd csússzunk le a dróton megint egy másik ház oldalába. Ott megint a mágnessel kell játszani, mozgásba kell hozni AZ elsővel könnyebb dolgunk lesz, aztán jobbra kell „fordulnunk" a levegőben, ahol már két ilyen lógó bigyó vár minket, ezután már a magasban lévő lámpa segítségével kijutunk a kívánt tetőre. Ahol máris belefutunk egy fogadóbizottságba, sütemény és kedves szavak helyett golyókat és véres szemű kutyát kapunk. Egy tipp: harc közben használjuk ki, hogy a pulzáló lámpák nagyot robbannak, ha egy-két „kósza" lövedék megtalálja. Ha mindenki halott, hussanjunk be az ajtón.

A lépcsőházban először lentre menjünk, és vegyük fel a dobozban rejlő SR-t. Aztán irány fel, be az ajtón, és élvezzük a tűzpárbajt, itt is lesznek bőven. A kivetítőtől balra, egy dobozban BR-t, a hátsó, kissé magasított részen a szekrényben SR-t találunk. A kivetítő közepébe nyomva a zsinórt, majd meghúzva a mágnest kissé előredől, de ha szétlőjük a két tartógyűrűt, akkor össze is csuklik a képernyő. Mögötte morc japán fiatalok üdvözölnek minket. Ha már nem beszélnek, kimehetünk az erkélyre. Másszunk fel a balra lévő szürke csövön, ugorjunk át mellénk, majd fel. Itt lőjük ki a mágnest a csillogó részre a hirdetés mögött, és fordítsuk el annyira, hogy fel tudjunk rá mászni. Tegyük is meg, majd ugrás a következő platformra, végül fel a létrán.

Feladatunk hasonló, itt is forgassuk el a cuccot, ám itt az első része üres, így csak pörögni fogunk, számítsunk rá. A másik végén másszunk fel a rúdra, majd ugorjunk hátrafelé, s kapaszkodjunk fel. Ugorjunk át a következő csőre, majd miután valamivel feljebb értük át a hirdetésre, ami így elfordul velünk. Most vissza a rúdra, s vissza a platformra. Ez azonban érdekes jószág, ugyanis izegmozog, szóval vigyázzunk a következő ugrásnál. Onnan egyértelmű, a csövön felfelé, de vigyázzunk, mert nem marad sok időnk akrobatikázni, ugyanis ezek nagyon könnyen törnek, egy pörgés után ugorjunk a következőre.

Lépjünk be az üvegajtón, és azonnal fussunk el a jobb oldali folyosón, fel a félemeletre, ahonnan sokkal könnyebben tudunk írtani, legkönnyebben úgy ha a lentiek fejére küldjük a nagy csillárt. Ha mindenkivel végeztünk, még lőjük szét a dobozt, egy BR lesz a jutalmunk. Menjünk tovább, be a kezelő szobába, és a szekrényből vegyük magunkhoz egy SR-t. Távozzunk az üvegajtón. Itt belefutunk egy kimondottan ellenszenves ágyúba, ami pillanatok alatt leszedi az életerőnket, hacsak nem görgetünk magunk előtt valami nagyot. A gömb, ami ott van kiállítva, éppen megteszi, kiváló fedezéket nyújt nekünk. A következő helységben kitárul egy ajtó előttünk, belépve ellenségünk rövid monológja után semlegesítsük az őröket, majd a sárkány mágnessel lökjük meg, mire az betöri a fenti üveget. Odafenn is irtsuk a népet, majd a főnök irodájából szerezzünk némi utánpótlást, s ugorjunk be a liftbe.

A felvonó egyenesen a főellenséghez, vagyis Takamotohoz szállít minket, aki elárulja, hogy most mi bizony meg fogunk halni. Ennek alátámasztására megmutatja, mire képes az ócska kard darab, amiért idáig szenvedtünk. Szép zöld hullámokat lő ki, amik fájnak. Ráadásul lent ágyúk is vannak, amik folyamatosan lőnek minket. Így amint tehetjük, másszunk fel a szobrok mögött található csövön, és bújjunk el úgy, hogy a megzakkant japán ne lásson minket. Aprólékos munkával, folyamatos ki-be ugrálásokkal szívjuk le a csíkját, de előre bocsátom, elég hosszú ideig fog tartani. Csak egyre kell ügyelnünk: mivel folyamatosan mozog, nekünk is adaptálódnunk kell hozzá, figyelme minden lépését. Ha azonban nem hagyjuk, hogy a zöld trutyi eltaláljon bennünket, nem lesz gond. Az életünket is elunjuk, mire végzünk vele, de nem leszünk komolyabb veszélyben.

Egyszer mindenki meghal, a rosszfiúkra ez hatványozottan igaz, vegyük hát el tőle az értékes szerszámot. Legnagyobb meglepetésünkre Nishimura értünk jön privát helikopterén, nem kell tehát a meneküléssel bajlódnunk. Zip szerint a következő helyszín Ghána, készüljünk hát fel, vár minket Afrika!

IV. 7. 4. Ghána- Pursuing James Rutland

A következő jelenetben már a fekete kontinensen is vagyunk, szaladjunk le a deszkákkal „kikövezett" úton, egészen a csodálatos vízesésig. A látvány lenyűgöző, ám Lara itt is képes észrevenni ellenséges katonákat. A lejutásra ne szövögessünk bonyolult terveket, egyszerűen ugorjunk le a vízbe. A mederben két jutalom is található, a vízesés alatt van egy BR, s tőle nem messze még egy. Másszunk ki a közeli szigeten, és vessük tekintetünket a bentebb található fura szerkezetre. A jobb oldali sziklákon felugrálva, s átugorva kötélre engedjük fel a hidat fogó bigyót. Vissza a földre, s mágnesünkkel húzzuk le a gépet, ami megdöbbentő képsorokhoz vezet: a vízesés szétnyílik. Kis jelenet ellenségünkkel, majd ugorjunk be a vízbe, a sziget alatti üreg ugyanis egy SR-t rejt. Lépjünk be a barlangba. Sajnos a víz sodrása igen erős, így a következő akadálynál az úszás szóba sem jöhet. Helyette inkább húzzuk magunkhoz a pofás kis tutajt, majd a két kötélen át könnyedén átjuthatunk a túloldalra.

Itt találkozhatunk az első hullámhoz tartozó ellenséggel, majd egy működésképtelen csapdán átugorva újabb kapcsolóhoz jutunk, ami egy távoli rácsot nyit. Lépjünk rá, majd fussunk az ajtóhoz, és kecsesen libbenjünk be rajta. Készüljünk fel egy újabb nagy csatára, jobb ha az elején berobbantjuk a vegyszeres hordót, ez romba dönti a felső szint egy részé, ráadásul optimális esetben maga alá is temet néhány rosszfiút. Vigyázzunk az ágyúval, nagyon komoly sebeket képes okozni. Ha még élünk, másszunk fel a jobb oldalon, mellesleg vegyük fel egy BR-t.

A hatalmas kereket kellene újra mozgása bírnunk, mivel megakasztja egy bedőlt szobor. Ennek érdekében a szemközti szobrot

kellene valahogy ledöntenünk, hogy kiszabaduljon a kerék. Választhatunk: vagy a kötélre felugorva megrúgjuk, vagy a géppisztollyal megsorozzuk, a végeredmény ugyanaz, a szerkezet újra dolgozni kezd. Ha kötélen vagyunk, jó helyen járunk, ha nem, ugorjunk rá. Innen tovább a mozgó kerék valamelyik rúdjára, majd a szemközti platformra. Át kellene mennünk a túlsó oldalra, s van is egy vas szerkezet, amit magunkhoz húzhatunk. Szemben pedig egy rögzített szobor segítségével haladhatunk.

Lara nem tud továbbmenni, ugyanis a csapda elzárja az utat. Tehát ugorjunk át az itt lógó kötélre, majd a mozdulatlan kerék rúdjain tovább a létrára. Sajnos egy kis idő után eltűnnek a fokok, így marad a perem, és a következő létraszerű építmény, egy „csatorna". Másszunk hát fel, a következő terem alján egy jaguár kóborol, őt még most intézzük el. Ugorjunk le, s jobb oldalon fel tudunk mászni, a túloldalon pedig begyűjthetjük a BR-t. Másszunk fel a jutalom fölé, ahol láthatunk két nagy kockát. Ugorjunk egyikre, majd a másikra, s gyorsan tovább a létrára. Másszunk fel, majd essünk a vízbe, és másszunk ki az alattunk lévő területre. Használjuk a csónakot, valamint a két, fémből készült oszlopdarabot, hogy eljuthassunk a túloldalra, átlós irányban. Útközben felvehetjük a kiindulási helyünktől balra, egy mélyedésben lévő SR-t. Menjünk fel a létrán, s ugorjunk át az első nagy kockára, majd várjunk egy kicsit, s mikor a második kocka már kicsivel fentebb van, akkor váltsunk helyet. Itt van egy BR, szerezzük meg, majd menjünk tovább. Mágnes móka a szakadék felett, majd következik a sokszor látott perem mutatvány. A lényeg: ha valahol megszakad az út, ne erőltessük, szinte biztos, hogy vagy fel, vagy le, vagy esetleg keresztbe kell ugranunk, figyeljük a falat, pofonegyszerű. Hamarosan megérkezünk a kapcsolót tartalmazó sziklára. Ha rálépünk, a bal forgó működésbe lép, és leesik a kocka a földre, de ami még fontosabb, a középső szobor karjáról eltűnik a lánc. Ugorjunk át a szemközti kapcsolóhoz, s toljuk rá a ládát, bal kéz szabad! Most menjünk vissza a jobb kéz irányítójához, álljunk rá, így elvileg mindkét kéz béklyó mentes. Igen ám, csakhogy a gát megnyitásához a szobor közepén lévő csillogó pajzsot kellene meghúznunk, ami jelen helyzetünkben kivitelezhetetlen. Nagy trükk lesz: amint leszállunk a kapcsolóról, még mozgás közben ugorjunk a forgóra, s át a szoborhoz, majd a mágnessel húzzuk ki a pajzsot. Mindezt olyan gyorsan, ahogyan csak tudjuk.

Kövessük a víz útját, és menjünk vissza abba a terembe, ahol a két kerék van. Erőfeszítéseink sikerrel jártak: immáron mindkét szerkezet működik, a templomban „újra van áram", a csapdák beindultak. Kezdjük hát el ezek felderítését. Először egy összecsattanó dárdákkal operáló mechanizmuson kell túljutnunk, értelemszerűen várni, menni, várni, menni. A következő már egy kicsit bonyisabb, de azért nem kell megijedni. Fenn és lenn kúszó turmixolók vannak az útban, egyszerűen fogjuk meg a kőtömböt, és toljuk magunk előtt, amiben megakadnak. A legjobb módszer az, ha nem sokkal a vége előtt elengedjük a tömböt, felugrunk rá, és így hagyjuk magunk mögött a csapdát. A következővel ugyanezt kell tennünk, azzal a különbséggel, hogy a sziklát nekünk kell kioperálni a falból.

Nyomás tovább a lépcsőkön, és hamarosan egy inaktív csapdához érkezünk. A dolog bonyolódik, ugyanis egy hatalmas kőgolyó is elindul a hátunk mögött. Nagyon gyorsan kell cselekednünk: először kissé jobbra ugrani, majd balra bukfencezni, végül megint ugrani. Előfordulhat, hogy – már a szabad területen - a kőtől nem látunk semmit, ilyenkor ugráljunk kitartóan, s hamarosan kiérünk egy tágasabb csarnokba.

Hamarosan megszakad a kapcsolat segítőinkkel, ezután menjünk le a létrán, begyűjteni az SR-t. Másszunk vissza, és használjuk a rudat, majd a párkányokat. Ott, ahol újabb rúdra kell ugranunk, ne teketóriázzunk, a fejünk felett ugyanis egy laza szikla van, ami pillanatok alatt agyon nyomhat minket, ha nem vagyunk elég gyorsak. Célozzuk be a másik rudat, és máris feljebb érkeztünk egy szinttel. A közelünkben egy lelógó platformot láthatunk, használjuk, mire lejjebb ereszkedik, és átugorhatunk a sziklára. Ezt játsszuk el még egyszer.

Ugorjunk tovább a rúdra, majd tovább a peremre, ahol oldalazzunk beljebb. Fel kellene másznunk a következő peremre, de egy kő omlással fenyeget, így gyorsan kell cselekednünk, vagyis azonnal ugranunk kell tovább a rúdra. Három ilyenen kell végig akrobatizálnunk, majd következik az újabb perem, ahol szintén omlásveszély áll fenn, gyorsan húzzunk át a külső oldalára, fel, és át a platformra. Ismét be kell hatolnunk a templom belsejébe, s rövidesen találunk egy ékszert, ami valaha Lara édesanyjáé volt. Két csapda között mágnessel átjuthatunk, majd a következő helyiségben szedjük le a hídon ácsorgó őröket. Újabb grandiózus csarnokba jutunk, a jobb oldali rudak felé vigyen az utunk, s ha meglátogatjuk a balra látható nagy faragott arcot mintázó kaput, s felrobbantjuk, egy SR lehet a jutalmunk. Ugorjunk vissza a rudakat követő első peremig, és vegyük az irányt felfelé, újabb rudak után pedig máris egy stabil részen találjuk magunkat, különböző robbanékony hordók társaságában. Húzzunk erről a részről minél hamarabb, és szedjük le az életünkre törő katonákat. Különösen a gránátvetőt használó fickóval vigyázzunk, és használjuk a remek lehetőségeket kínáló fedezékeket! A következő teremben egy jaguár kíván minket felvenni az étlapjára, öljük meg, és válasszuk a bal oldali lépcsőt. Hamarosan kapunk egy golyót, így ugorjunk át a kötélre, majd a második kőtömb után vissza a lépcsőre. Odafenn használjuk a kapcsolót amíg elül a zaj, s szaladjunk le a lépcsőn , be a lenti helyiségbe, ahol egy GR a jutalmunk. Most menjünk vissza a kapcsolóhoz, várjuk meg, amíg az itteni kapu teljesen felhúzódik, majd ugorjunk be rajta.

Itt Rutland vár minket, aki az őrült japánhoz hasonlóan szintén különleges képességekkel rendelkezik a kard darab miatt. Elég kemény harc vár ránk, ám könnyű dolgunk lesz, ha leromboljuk az újratöltő sziklákat. Először beléjük kell lőni, majd lerántani a fedelet a mágnessel. Ezután háttal szaladgáljunk körbe, és hagyjuk, hogy Rutland üldözzön minket, közben pedig szépen amortizáljuk le egészségi állapotát. Ha már nem bírja tovább, jön az animáció, és mi elvehetjük a kardot. Sajnos a térden csúszó gazember elárulja, hogy jobb ha azonnal hazamegyünk, Amanda, a nagy túlélő ugyanis ott terrorizálja barátainkat, és úgy futólag megemlít egy Ghalali kulcs nevű tárgyat, aminek segítségével összerakhatjuk újra a kardot. Lara sebtében elindul barátain segíteni, amikor Zip jelentkezik, tehát a megszakadt kapcsolat helyrejött. Azt javasolja, inkább kövessük Amandát Kazahsztánba, ahol valószínűleg a kard egy másik darabja hever.

IV. 7. 5. Kazahsztán – Project Carbonek

Kazahsztán kedves ország, csak kicsit hideg, a pálya eleji hagyományosnak mondható megbeszélés keretein belül Zip elmondja, hogy az ötvenes években a KGB foglakozott a kard ügyével, de a sorozatos balesetek miatt végül leállították a kutatást. Egy magaslatra érkezünk meg, odalenn egy katonai bázis van, éppen tűzharc zajlik. Ugorjunk le a mélységbe, és a megfelelő pillanatban nyomjuk le a felkínált gombot, s Lara kinyitja az ejtőernyőjét. Remek helyre érkeztünk, álljunk a gépfegyver mögé, és szedjünk le mindenkit, ami csak mozog. Robbanékony hordók előnyben.

Ha nem jönnek többen, ugorjunk fel ugyanezen épület magasított részére, és a lámpaoszlop rúdjának segítségével a szemközti tetőre, ahol a dobozban egy BR vár minket. Itt még jöhet néhány katona, őket elintézve, menjünk be az épületbe, egészen konkrétan a hátsó szobába, ami kvázi fegyverraktárként funkcionál. A bal oldali szekrényből vegyük fel a BR-t. Másszunk fel a nagyobb szobában található létrán, de óvatosan mozogjunk a tetőn, mert vár ránk egy őr a szomszédos tetőn. Ugorjunk át a helyére. Most két lehetőségünk van is a lejutás módját illetően, lecsúszhatunk a deszkán, vagy a drótkötélen, ekkor kisebb csetepaté kezdődik, alant egy gépfegyverrel. Próbáljuk meg ennek irányítását mihamarabb átvenni, és először a sárga dzsekis, gránátokkal hajigáló fickót szedjük le, ő a legveszélyesebb.

A nagy, kóddal védett kapun kellene tovább mennünk, ám sajnos nem tudjuk a jelszót, Ziptől is csak egy gyenge poénra futja. Az elkerített őrtorony alatt egy SR lapul, kétféleképpen tudunk bejutni oda, egyrészt az egyik oldalon a ládák szétlövésével, vagy az odabenn lévő hordó felrobbantásával. Menjünk a kereszttel jelölt orvosi szobába, ahol egy rövid hőstettünk után a nyilván testileg kiéhezett kazah rohamosztagosok két szép fülünkbe súgják a kapu kódját. Odakinn lesz egy kisebb lövöldözés, majd lépjünk a kapuhoz, és a frissen szerzett kód bepötyögésével nyissuk is ki. Ugorjunk félre a felénk gördülő, mintegy mellékesen lángoló hordók elől, és fent intézzük el az őröket. Menjünk be a központba, ahol felfedezhetjük a főbázishoz vezető útvonalat. A jelek szerint vonattal kell odatalálnunk. Másszunk fel a létrán, majd csússzunk a kötélen. Látható, hogy a szerelvény jól őrzött, próbáljunk innen, néhány gránáttal ritkítani az őrségen. Cél a szemközti tető, majd a vágányok melletti rész, óvatosan, ugyanis csúszás közben képtelenek vagyunk lőni. Nem kell pánikba esni, ha elindul a vonat, mi ugyanis stílszerűen egy motor nyergében hatolunk be az alagútba.

A következő akció ismét motorozós móka, hajtunk a vonattal párhuzamosan, miközben folyamatosan ellenfelek sanyargatnak minket. Ne kövessük el azt a hibát, hogy a vonat mellett haladva, annak biztonságos közelségét kihasználva haladunk, hiszen ekkor sose lesz vége a pályának, a szerelvény meg megy ezerrel a nagy semmibe (az alapos megfigyelők nyilván észreveszik, hogy a táj ismétlődik). Inkább végezzünk a gazfickókkal. Egy ponton a vonat alagútba tér, jobbra kerülve kövessük. Ezután még egy hosszú síkság következik, majd két látványos ugratás után az út eltűnik, nekünk pedig fel kell huppannunk a szerelvényre. Egyenesen előre, nyomjuk a gázt, nem eshet bajunk. Amikor Lara a mozdonyhoz ér, animációt kapunk, s mikor beérünk a garázsba, megint a gombnyomogatós, jó reflexeket kívánó interaktív dolog következik. Ha elég ügyesek vagyunk, kedvencünk megmenekül.

Egy állványra kerültünk, láthatunk egy kötelet, azonban túl messze van ahhoz, hogy innen elérjük. A megoldást természetesen a mágnesünk szolgáltatja, húzzuk közelebb a daru felső részét, s ugorjunk a kötélre, mire a szerkezet magától visszafordul. A másik dobozon fel a létrán, át a vörös csillagos peremre, majd a rudakon átmehetünk a szemközti részre. Itt a sarokban egy dobozban BR vár ránk. Egyébként tegyük ugyanazt, amit a másik oldalon csináltunk, a darun lógó kötélen ugorjunk át, és lőjük ki a lyukban lévő ventilátort. Vegyük célba a járat alatti falat, majd másszunk feljebb a peremen. Lara megjegyzi, hogy kezd hidegebb lenni.

A járatban haladva ugorjunk, majd bukfencezzünk át az árammal telített vezetékeken, amit egy kellemes szabadidős tevékenység, az ún. „fagyott hulla meglelése" követ. Forduljunk balra, ugorjunk a rúdra, majd onnan a kötélre, s tovább a lejtőre. Vigyázzunk, mert a meredek rész alján ismét kábelek várnak ránk, készüljünk az ugrásra. Haladjunk tovább, már eddig látott elemekbe botlunk, ugráljunk serényen. Ahol egy rúd van, és azon túl a messzeség, használjuk mágnesünket a plafonhoz közeli fém részen. Itt egyébként érdemes lemenni a mélybe, egy BR vár minket. Közben ne felejtsük a jelzett ventillátorokat folyamatosan kilőni!

Szép nagy csarnokba jutottunk, benne egy generátorral, ám mindenek előtt szerezzünk egy SR-t. Ehhez jobbra induljunk, másszunk fel a szellőzőrácson, majd át a platformra. Mágnessel nyissuk ki félig behajtott ajtót, ugorjunk át, az ott heverő fa doboz rejti a kincset. Most már elkezdhetünk a generátorral foglalkozni. A szobában van egy nagy, kockaszerű doboz, arra másszunk fel, majd ugorjunk a szellőzőrácsra, onnan pedig a közeli platformra. Menjünk az egyetlen lehetséges irányba, s a végén libbenjünk át a kötélre, ez által máris zúdulni fog a benzin a szerkezetbe. Lépjünk a generátor elé, ás mágnesünkkel húzzuk ki a csillogó gombot. S lőn világosság, fény gyullad ki a térkép mögött, s az ajtó állapotjelzője is zöldre vált. Menjünk arra, de utunk nem lesz zavartalan, valami jó kis szovjet mérgező gáz terjeng a levegőben. Egyértelműen kerüljük ki őket, egészen addig, amíg egy olyan platformra nem érünk, ami felett egy áramjárta rúd van. Körbe megy rajta a szikra, akkor induljunk, mikor elhagyott minket. Rögtön ezután még egy hasonló akadály következik, majd újabb csarnokba érünk. Itt Amanda fogad minket, aki igazán belevaló csaj, ám minden jel arra mutat, többé nem akar velünk barátkozni. Szépen fel is robbantja a hidat, amin át követhetnénk. Lara nem az a kétségbe eső fajta, szóval először vegyük szemügyre a furcsa gépet. EZ valamiféle elektromágneses elven működő ágyú akar lenni, viszont nincsen semmi kakaó benne, vagyis fel kellene töltenünk energiával. Szánkázzunk le a híd maradványai, és végezzünk az őrökkel. A Tesla torony háta mögé egy BR van eldugva. Másszunk fel a szikrázó rúdra (persze csak ha már elment a gócpont felfelé), és ugorjunk át a magasabb részre. Ezután másszunk még eggyel feljebb, majd két rúd következik. Ha a kötélre is átugrottunk, a balra lévő három árammal telített rudat kell használnunk, és átjuthatunk szegény halott tudóshoz. Olvassuk el a levelet, ami némi magyarázattal szolgál arra, mi a fene történt itt. E szerint egy balul sikerült kísérlet (naná, mi más) eredményeképpen hermetikusan lezárták a szektort, az itt ragadt szerencsétlenekkel együtt. A levél említ egy tárgyat, ami minden bizonnyal számot tarthat érdeklődésünkre. A hordó szétlövésével szerezzük meg a bal oldali ráccsal elkerített részről a következő SR-t.

Sajnos innen nem tudjuk bekapcsolni a tornyot, Zip szerint hiányzik a mag, előbb azt kell megkeresnünk. Rajta hát, irány a zöld fénnyel jelzett ajtó. Itt Lara felfedez néhány üzemen kívüli nagyfeszültségű kábelt, egyelőre ne foglalkozzunk velük, menjünk tovább, s némi akrobatika után eljutunk egy hatalmas teremhez. Végezzünk a katonákkal, és ugorjunk fel a jobb oldali falnál látható, kissé csonkolt létrára. Nem könnyű mozdulat, az egyik földön heverő drótos ablak legszéléről elrugaszkodva elérhető. Az irányítóterembe kell eljutnunk, az út meglehetősen lineáris, ám ha leesünk, kezdhetjük újra. Közben Amanda rákapcsolódik a Zip által használt frekvenciára, kicsit csevegünk vele. Az oroszok balul sikerült kísérletéről megy a diskurzus. A fenti szobában ismét egy jobb létre szenderült elvtársat lelünk, a kezébe szorongatott levélből újabb nyugtalanító információkat tudhatunk meg. Kiderül, hogy a KGB meg akarta ismételtetni a kísérletet, ám a tudósok nem voltak hajlandóak újra megcsinálni. Ebből következik mostani, meglehetősen hűvös állapotuk is. Húzzuk meg a kart, mire elindul a folyamat, a golyó feltöltődik. Sajnos nem indul el, ezért menjünk le hozzá, és mágnesünkkel térítsük jobb belátásra. Amint áthalad a csarnok ajtaján, magától kezd gurulni, kövessük, ám vigyázzunk a gázzal.

Az ide jövet felfedezett vezetékek most árammal töltődtek fel, de nem annyira gáz a helyzet, mint elsőre tűnik. Mágnesünkkel kilengethetjük a vezetékeket, ekkor rövid időre megszűnik az elektromos mező, és mi átmehetünk. Csináljuk ezt végig, majd lökjünk egyet a magon. Húzzuk el előle a barnás fedőlapot, és a torony ismét áramot termel. Jobb oldalon az ajtón menjünk tovább, be egy újabb hullát rejtő terembe. Itt egy pajzsot találunk, hátán valamiféle térképpel, a szegény ördög mellett található levél pedig meg is magyarázza, ugyanis számos más leletet is találtak a szovjetek a kard darab mellett, ám ezeknek nem tulajdonítottak nagy jelentőséget.

Most már gőzerővel működik az ágyú, remek móka kezelni, a falból kikaphatjuk a kockákat, és azokkal lövöldözhetjük le a szemben felsorakozott katonákat. Ha elpatkoltak, húzzuk a függő platformot arra a helyre, ahol a híd volt, és arrafelé menjünk tovább.

A pálya GR-jének megszerzése koránt sem egyszerű feladat. Az ágyúval húzgáljuk ki a mi oldalunkon lévő dobozokat a falból, így készítettünk egy szép kis peremet magunknak. A lengő platform aljának és csigájának lövöldözésével bírjuk rá, hogy tovább menjen a hozzá tartozó vágány „s" kanyarján. Szálljunk ki az ágyúból, és a kissé megemelt részen, ahova lépcső vezet, onnan toljuk el a ládát a bal oldalára. Innen felugorhatunk a peremre, majd tovább a következőre. Menjünk végig, le a platformra, majd a lengő részen át a másikra. Innen már láthatóvá válik a velünk szemben, az ágyús oldalon lévő GR, használjuk a rudat az átlendülésre, majd ha megvan, vissza, és ugorjunk át oda, ahol a katonák voltak még fénykorukban.

Lépjünk be az ajtón, és másszunk fel a csónakként szolgáló fémdarabra. A csillogó részre lőve a mágnest meghúzhatjuk magunkat, igen ám, csak két cső eltorlaszolja az utat. Célozzunk rájuk, és lőjük szét őket. A következőnél a díszlet hasonló, itt áram alatt lévő rúd van, át kell ugornunk. Végül egy kedves kombináció is vár ránk, szétlőhető rúd, ráadásul áramrúd.

Jöhet a főellenség, ami jelen esetben Amanda, illetve az általa irányított, Peruból ismert démon. Ne is erőlködjünk, lehetetlen megölni. Inkább a négy kapcsolót állítsuk be, mire a középső mag részről leereszkedik négy kar, mindegyiken egy golyóval. Huppanjunk az ágyúba. A cél az, hogy a friss golyókat belelökjük a kék áram irányába, ez által a pajzs kiteljesedik, és mi hozzáférünk a kard darabhoz, ami a fő mag közepén van. Ha sikerült a művelet, gyorsan szálljunk ki, mert a golyók egy idő után visszalengenek, és a pajzs újra aktív lesz az ereklye körül. Mágnessel szedjük le, mire animáció következik, s Amanda a kis házi kedvencével együtt elmenekül. Lara is ezt teszi, Zip pedig megosztja vele, mennyire mázlista.

IV. 7. 6. Cornwall – King Arthur's Tomb

A sors furcsa fintoraként Artúr király legendás sírját egy nevét viselő múzeumban kezdjük keresgélni. Egy sötét épületben nem sok érdekes van, úgyhogy lássunk is azonnal munkához. A vitrines részre vezető bejárat felett húzzuk le a szellőzőcsatorna rácsát, majd a villogó ládát odatolva kapaszkodjunk fel. A ládában BR van, a szellőzőjáraton át távozzunk. Kint találjuk magunkat, a jobb oldalon látható peremek segítségével másszunk át a kapu felett, és kapcsoljuk vissza az áramot. Az ereszcsövön induljunk vissza. Vigyázzunk, mert az udvaron nagy parádé van, tombol az elektromosság, legyünk óvatosak. Menjünk vissza az épületbe, és húzzuk ki a kardot a kőből. Az ajtó feltárul, lépjünk hát be. Elég gagyi ez a múzeum, meg kissé le is van rongyolódva. Sebaj, ugorjunk fel a kis szellőzőbe, ahol egy BR lesz a jutalmunk.

Másszunk ki onnan, majd használjuk a rudakat. Az egyik furcsa, de befordul a falhoz, így folytathatjuk az utunkat. A híd is elég trükkös, ne várjuk meg, míg teljesen lecsapódik, ugorjunk vissza az előző rúdra, majd gyorsan vissza a hídra. Innen nem tudunk tovább ugrani, ki kell lőnünk a falon lévő koporsót tartó gyűrűt, hogy átjuthassunk a másik oldalra. Itt újabb kőbe zárt kard vár minket, azonban ez az ajtó nem működik. Manuálisan, mágnessel kell felizgatnunk a csörlőt, s felhúzni az ajtót, majd mielőtt visszazuhanna, átbukni alatta. A következő helyiség talán egy raktár, a targoncával ellökdösve a ládákat, feltárul a lefelé vezető lépcső. Ha jutalmat szeretnénk, fenn vagy egy szellőző, s elrejtve benne egy SR. Ide a dobozok pakolgatásával tudunk feljutni. Találunk egy levelet is, ebből nyilvánvalóvá válik, hogy az alant lévő sír hamisítvány, ám ez csak elterelő hadművelet, az igazi kripta itt van valahol a környéken. Szálljunk vissza a targoncába, és menjünk le a sírba. Ütközzünk neki a koporsónak (SR van benne), majd a dobozoknak, mire megadja magát a téglafal. Maradjunk a targoncában, és menjünk tovább, mit sem törődve a csapdákkal. Amikor a kapuhoz érünk, emeljük fel újdonsült kedvenc járművünk segítségével. Újabb csapda jön, majd neki a falnak, a targonca lezuhan, ismét egy kis reflex nyomogatós játék következik.

Hatalmas csarnokba érkeztünk, és bizony ügyeskednünk kell a lejutás érdekében. Peremeket, lépcsőket, köteleket, és rudakat kell használnunk, egyetlen alapszabály van: Ha omlani kezd, amit éppen fogunk, húzzuk el a csíkot azonnal! Indulás előtt szétnézve hamar felfedezhetünk két BR-t, sajnos elég lehetetlen helyen vannak, de ha rájuk lőjük mágnesünket, szépen odajönnek hozzánk. A lefelé vezető úton a vége felé, egy kis benyúló alagútban újabb BR vár ránk.

Ha szerencsésen leértünk, menjünk fel a lépcsőn, és egy égő olajfolyóhoz jutunk. Ugorjunk át a leszakadt híd helyén, s folytassuk a kalandot. Most egy kisebb csapdához érünk, nagy lángolás van, meg rémület. Persze nem nálunk, húzzuk ugyanis a szépen odapottyantott ládát az első tüzes részre, másszunk fel rá, s egy jól irányzott ugrással hagyjuk magunk mögött ezt a csapdát is. Jöhet az ikertestvére, itt is a ládát használjuk, a középső rácsra akkor ugorjunk el, mielőtt abbahagyja a lángolást. Tehát ne akkor kezdjünk bele a mozdulatba, mikor épp tiszta, mert úgy meg fogunk sülni. Ha jól csináljuk az érkezés idejére pont eltűnnek a lángnyelvek. Sajnos egy kőből faragott, masszív kapu utunkat állja, húzzuk ide a ládát, és másszunk át rajta. Hatalmas konzervbontókra emlékeztető csapdák triója áll előttünk, szerencsére a jobb oldali helyiségbe van egy láda. Mikor a pengék mozgása kicsit lelassul ugorjunk be érte, s toljuk bele a csapdába, mire az megakad. Bukfencezzünk át alatt, majd húzzuk ki a ládát, és használjuk ugyanígy a jobb oldalon, ahol egy SR lesz a jutalmunk. Húzzuk ki a ládát a csapdából (még mindig a jobb oldalon vagyunk!), és toljuk ahhoz a falhoz, amelyre fel tudnánk mászni. Tegyünk is így, és odafönt a római egyessel díszített falat toljuk be. A jobb oldalon ugyanezt tegyük a római kettessel. Most húzzuk meg a bal oldalon középen található kart, és kinyílik a kőkapu. Húzzuk át a másik ládát, majd a kettőt egyszerre, toljuk át a középső csapdán, így két ládánk is van, ami nagyon fontos lesz, ugyanis egy elég hosszú, meglehetősen forró szakaszon kell átjutnunk. Toljuk be a két ládát, ameddig csak tudjuk, másszunk fel rájuk, és ugorjunk a túloldalra, ilyen egyszerű az egész. A tágasabb teremben húzzuk meg a kart, és szaladjunk lépcsőzni.

Lábunk alatt kapcsoló, ami egy elérhetetlen kaput nyit, ezt egyelőre hagyjuk is, ami érdekesebb, az a balunkon látható medence. Ugorjunk be, és ússzunk át a másik területre. Két csillárt láthatunk, az egyik mögött a falon egy koporsó van, a másik pedig egy BR-t rejt. Mindkét csillárt jól húzzunk meg mágnesünkkel, s kiszakítják a rácsot, szintén a mágnessel magunkhoz húzhatjuk mindkét tárgyat. Bizonyára közületek sokan kitalálták már, a koporsót fogjuk rápakolni a kapcsolóra, hogy át tudjunk menni a rácsos ajtón. Bizony ám, azért csillognak úgy azok a gyertyatartók. Másszunk fel a koporsóra, és húzzuk magunkat egészen a kapcsolóig. Micsoda elmés megoldás, joggal lehetünk büszkék magunkra, menjünk hát tovább. Essünk be a vízbe, és szedjük fel a BR-t a hátunk mögül. Húzzuk meg a kart, és ugorjunk rá a megjelenő koporsóra. Valószínűleg el fog minket vinni az erős sodrás, a fáklyatartók segítségével azonban visszahúzhatjuk magunkat ahhoz a rácsos kapuhoz, ahol átugorhatunk a következő vizes részre. Itt keressük meg a kart, húzzuk meg, és máris jön a koporsó barátunk. Vegyük fel az itt található SR-t. Ugorjunk át a következő folyosóra, a víz ereje kilök minket egy óriási csarnokba. Másszunk ki a túlparton.

Ami legelőször feltűnik, az a négy fura szerkezet a vízben. Kipróbálhatjuk őket, ha megrántjuk a karokat, ketrec ereszkedik le, de kis idő múlva vissza is húzódik. Ezzel egyelőre nem tudunk mit kezdeni. Inkább menjünk a bejárathoz, és fordítsuk el mindkét fáklyát tartó oszlopot, még pedig kilencven fokkal. Kezdjünk el felfelé mászni a bal oldali zöldes színű peremen, ugorjunk át a rúdra, le a lejtőn, majd az első oszlopra, ami a súlyunk alatt visszafordul eredeti pozíciójába. Ugorjunk a másik felé, s közbe lőjük ki mágnesünket. Ha a nagy, aranysárga lánchoz értünk, induljunk felfelé rajta, így feljutottunk a magasabb szintre. Vegyük fel a túlsó sarokból az SR-t, majd ereszkedjünk le a kötélen. Úgy fest, megtaláltuk a legendás Artúr király sírját, ráadásul a többi lovagja is itt nyugszik. Lenyűgöző helyszín, az embernek borsódzik a háta, csodálatos grafikai megvalósítás. Menjümk oda Bedivere (Bedwyr) koporsójához, ha megragadjuk, ketté tudjuk törni. Toljuk oda a csonka oszlophoz. A célunk: megszólaltatni a harangot, hogy az Artúr királyt védő burok megrepedjen, mi pedig elvihessük a kard darabot. Ehhez először is jól be kell rengetnünk a csillárt. Úgy csináljuk, hogy nagy lendülettel széles köröket írjon le a levegőben. Gyorsan kapaszkodjunk fel az oszlopra, és ugorjunk rá a súlyra. A harang megkondul. A burok megreped. Lara nagy bocsánatkérések közepette elveszi a markolatot.

Jöhet a főellenség, ami ezúttal egy hidra. Természetesen őt sem fogja a hétköznapi golyó, most lesz érdekes a ketreces szerkezet. Folyamatosan lőjük a lenti részét, ami tulajdonképpen egy harang, majd mikor a szörny odafordul,villámgyorsan húzzuk el a mágnesünkkel a kapcsolót, a ketrec így ráesik a fejére. Ha mind a négy szerkezettel ezt megcsináljuk, a hidra kipurcan. Egyébként ökelme köpköd és harap is, arra vigyázzunk, hogy ne essünk a vízbe.

Mikor elpusztítottuk, testét használjuk útnak, és meneküljünk. Ugorjunk feljebb a párkányra, s kövessük az utat. Sajnos a hidra koránt sem volt halott, és most újra meg akar minket enni, de egy nyomogatós játék közepette végül letesz róla. Ügyesen bezártuk magunkat két hatalmas vaskapu közé, azonban Lara ügyes, és fel tud kapaszkodni a pajzson, majd még feljebb, végül átugrani a kötélre. Másszunk le a BR-ért, majd vissza a kötélre, s tovább a platformra, ahol húzzuk meg a kart. Csússzunk le, odalenn katonák várnak, meg a pengék, amiken egyszer már túljutottunk. Ugyanazt kell tennünk, mint amit korábban, éppen csak visszafelé. Nehezítés gyanánt mindenütt kiéhezett katonák lövöldöznek ránk. Szerencsére a hatalmas csarnokon, ahol annyit ugráltunk, nem kell visszafelé is végigjárni a kálváriát, a rosszfiúk liftjét használjuk. Mielőtt azonban beszállnánk a felvonóba, nyomjuk be a hármas kaput is, és megkapjuk jól megérdemelt GR-ünket. Odakinn még megmentjük a halálra vált Alistairt és a laza Zipet, aztán mehetünk haza.

IV. 7. 7. Nepál – The Ghalali Key

Vigyázzunk a szemközti párkányon mászva, hiszen erősen omlásveszélyes a környék, így gyorsítva haladjunk, majd ugorjunk fel. Csússzunk le a lejtőn, és a végéről ugorjunk el a következő perem felé. Essünk eggyel lentebb, másszunk végig, és tovább a pulzáló oszlopra, azonban ott se maradjunk túl sokáig, ugyanis rövid időn belül lezuhan a mélybe. Kisvártatva nem tudunk tovább menni (útközben azért szedjük fel az első BR-t), ám a szemfüles játékosok felfedezhetik a magasban csillogó harangszerűséget, ami egy mágnesezéses kísérletre tökéletesen alkalmas. Sajnos elég nehéz a lezuhanó jégcsapokról tovább ugrálni, a legjobb, ha jó nagyot lendülünk, ezzel az elsőt ki is hagyhatjuk. Ha átértünk a peremre, menjünk a végére, majd kétszer fel, és máris egy pofás kis havas tisztáson találhatjuk magunkat. Érdemes egyébként nem azonnal felugrani, hanem tovább oldalazni jobbra, jutalmunk egy SR lesz. Lőjük szét a barlang bejáratát fedő jégburkot, és haladjunk át a hasadékon. Szembesülhetünk a múltunkkal, hiszen az a roncs tárul szemünk elé, amivel még gyermekkorunkban lezuhantunk ide,

ahol Lara édesanyja halálát lelte. Jobbra menjünk, át a toronyra, majd két csúszka után (pontosan a végén ugorjunk el), ismét egy oszlopra érkezünk. Ugorjunk tovább, de a következő oszlopot gyorsan hagyjuk el, mert nem valami stabil, tovább a rúdra, ahonnan a mágnes segítségével mehetünk tovább. Forduljunk meg, és lőjünk bele a jobb oldali jégfalba, ahol ennek hatására láthatóvá válik egy SR. Simán ugorjunk át oda, majd vissza a mágnessel. Áthaladva a barlangon egy helikoptert láthatunk, valószínűleg Rutland komáink jelentkezik újra, hiszen legutóbbi találkozásunkkor meggondolatlanul életben hagytuk őt. Használjuk a jobbra lévő roncs darabot peremként, és ereszkedjünk le, egészen a lenti részre. Ugorjunk egészen a repülő törzséhez, és végezzük ki az itt prédára váró szörnyeteget, ami valamilyen állat, leopárd, vagy jaguár, a fene tudja, a lényeg, hogy harap. Az egykori gép törzse meglehetősen ingatag, Zip szerint le is fog esni, az előre kalkulálható huncutkodás előtt azonban menjünk a roncson túli, magasabb részre, rántsuk le a mágnessel a hulladékot, és ugorjunk át, majd szerezzük meg az ott található SR-t. A roncsot valahogy egyenesbe kell hoznunk, ragadjuk meg mágnesünkkel a csillogó motort, és húzzuk a törzs belső peremére, így viszonylag biztonságos lesz a dolog. Menjünk előre a pilótafülkébe, a műszerfalon ott lesz a keresett kulcs, ám mikor közelebb megyünk, a repülő váratlanul megbukik, és nekünk újra erősen figyelnünk kell, hiszen következhet a már jól ismert reflex játék, gombok nyomkodása. Ha elég gyorsak vagyunk, Lara megmenekül, és szemlátomást elérzékenyül anyja medálja, a felbecsülhetetlen értékű ereklye láttán. Természete nem hagyja nyugodni, így küldetésünk még korántsem ért véget.

A mélybe tekintve láthatjuk, hogy épp mellettünk halad egy csúszda, onnan pedig tovább ugorhatunk a rúdra, ahol azonnal kezdjünk pörögni, és még tovább, a rövidebb jégpáncélra. Ha megjelenik a figyelmeztető háromszög, lőjük szét a falat, és az utolsó csúszdáról is elrugaszkodva elérkezünk egy viszonylag nyugodt helyre. Mielőtt belépnénk a barlangba, forduljunk meg, és tegyük magunkévá a hasadékban tündöklő BR-t. Odabenn megint ugrálnunk kell, rudakra, peremekre, a jégcsapok után pedig egy ingatag kődarabra, onnan gyorsan huppanjunk tovább a szemközti párkányra. Egy hídon találjuk magunkat, ahol Zip megjegyzi, olyan ez a hely, mint a Télapó gonosz testvérének a tanyája. Forduljuk vissza az instabil platform felé, és mágnessel húzzuk be a távolban látható BR-t. Menjünk a híd túlsó oldalára, annak is a peremére, és a balra tarts elvet magunk előtt tartva, kissé lefelé haladva hamarosan felvehetjük a pálya GR-jét. Másszunk vissza a hídra, és most a másik oldali peremen haladjunk tovább. Keressük a függőleges rudat, amire rövid mászás után a szemközti párkányról tudunk átugrani. Másszunk rajta végig, és ismét oldalazzunk. Ugorjunk át a villogó jégre, de gyorsan másszunk rajta végig, s menjünk tovább felfelé, majd ki a barlangból. Itt Rutland embereibe futunk, küzdjünk meg velük. Ha meghaltak, vegyük fel a lenti szinten, a terület mögötti bemélyedésben található BR-t, illetve fent, a gránátos fickó mellett is van egy, valamint az első elérhető platformhoz közeli jégpáncélt szétlőve egy SR is vár ránk. Ugráljunk át a dróthoz, és csússzunk le rajta, majd a lejtőn is tegyük ugyanezt, így bejutunk egy újabb barlangba. Menjünk tovább, az egyik bal oldali járat BR- rejt. Ugráljunk át a jégtáblákon, ahol hiányzok, ott lőjünk bele a plafonról lelógó szikladarabba. A következő nagyobb csarnokban ismét jégtáblákon ugrálás következik, most azonban mozognak. Annak ellenére nem nehéz ez a rész, hogy a jég meglehetősen kaotikus sorrendben érkezik, és néha beleesünk a jeges vízbe, ilyenkor igyekezzünk villámgyorsan kimászni. Kicsit feljebb a bal parton egy SR van, azt vegyük fel. Azon a parton ugorjunk ki a túloldalon, ahol több-kevesebb, hóból kilógó kőépítményt látunk.

Szaladjunk fel a lépcsőn, és öljük meg a leopárdot, majd használjuk a jobb oldali lépcsőt. Hatalmas templomban vagyunk most, de ez ne ijesszen meg senkit. A lépcső alján jobbra fordulva láthatunk egy barna falrészt, szétlőve megszerezhetjük a mögötte lévő SR-t. Menjünk vissza oda, ahol bejöttünk a templomba, és a sérült korlát helyéről rugaszkodjunk el. Nem halálozunk el, lőjük ki a mágnest, mire az megtalál egy plafonra erősített kitüremkedést. Három ilyet láthatunk, értelemszerűen ezeken kell végiglengeni, hogy átérjünk a túlsó oldalra.

A Buddha szobornál egy remek logikai feladvány vár ránk, egy mérleg, egy kapcsoló, és az abba illő aranyozott kocka, valamint egy közepes méreté, ás egy egészen kis kocka vár ránk. A cél természetesen az aranykocka feljuttatása a szobor elé. Válasszuk ki, melyik oldalon kezdünk, és rajta. Én a jobb oldalival startoltam, ide húztam be a kis kockát. Másszunk fel, és ugorjunk bele a bal oldaliba, ezzel leereszkedünk a földre, és húzzuk ide a középső dobozt. Most megint menjünk fel, ugorjunk rá a jobb oldalira, és mágnessel vontassuk ide az aranykockát, és lökjük ki a kicsit. Újra játszszuk el ezt a bal oldalival, és húzzuk be oda a kicsit. Így a két doboz súlya felemeli az aranykockát, amit húzzunk be a helyére, mire feltárul a lenti ajtó.

Odabenn Lara összeállítja Artúr király kardját, az Excaliburt. Sajnos a kőszerkezet már nem éppen használható, mikor hősnőnk beletolja a kardot, szétmállik. Mikor visszakapjuk az irányítást, próbáljuk ki új fegyverünket, igazán remek kis cucc. Ki kellene jutnunk valahogy a templomból. Szaladjunk a lépcső alatti folyosón, s hamarosan újabb ajtó torlaszolja el az utunkat. Kicsit távolról suhantsunk egyet a karddal, mire ripityára törik. Itt egy meglehetősen nehéz ugrálós szakasz következik, instabil oszlopokon álló platformokon keresztül. először nekifutásból balra, aztán egyenesen, majd jobbra, végül megint balra. EZ még elég messze van a kijárattól, viszont pont jó irányba kezd dőlni, agy ugorjunk le róla az ajtó felé, s Lara megkapaszkodik a peremen. Irány újra Bolívia.

IV. 7. 8. Bolívia – The Looking Glass

Ismét Bolíviába keveredtünk, itt derül hát fény minden sötét titokra. Lara a végső összecsapás helyszínére, egy magasban lévő platformra csúszik át a drótkötélen. Kisebb szóváltás után óriási tűzharc alakul ki, itt szedjük le a katonákat, használhatjuk a gépfegyvert is, de nagy valószínűséggel elválaszt tőle egy gránát minket. Mikor az utolsó katonával is végeztünk, Rutland egy rövid animáció keretein belül meghal, majd Amanda következik. Felölti démoni alakját, és ránk veti magát, illetve lila tűzzel lövöldözik ránk. A főellenségek királya, szóval ne számítsunk könnyű harcra. Mégis, csalódnunk kell, Amanda-démon likvidálása ugyanis koránt sem lehetetlen, akár első nekifutásra sem. A lényeg az, hogy folyamatos mozgásban legyünk, és csak az Excaliburral tudjuk őt megsebezni. Ha kifogyott az energiája, lehanyatlik a padlóra, ekkor szaladjunk oda hozzá, és az interakció gombbal döfjünk bele a néhány pillanatra megjelenő Amandába. Mindezt négyszer kell eljátszanunk, a feléledő démon ereje egyre kisebb lesz, a negyedik dö-

fés után pedig eltűnik, csak a szőke „barátnőnk" eszméletlen teste marad ott helyette. Következik a játék végső megoldást szolgáltató videója, ami hihetetlen dolgokra derít fényt. Kiderül, hogy Lara és édesanyja nepáli kalandja során egy időkaput nyitottak meg, ami éppen ezzel a pillanattal, a mi idősíkunkkal teremt kapcsolatot. Mikor Lara rádöbben erre, figyelmeztetni próbálja anyját, hogy ne húzza ki a sziklából a kardot. Amanda is éppen ekkor tér magához, és éppen az ellenkezőjét parancsolja a megrémült asszonynak. Végül minden úgy történik, ahogy meg volt írva, és Amandának most Lara iszonyú dühével kell szembenéznie. Főhősnőnk odaszorítja a fegyvert az álnok kígyó fejéhez, és...de ezt nézzétek meg magatok. Grandiózus, méltó befejezése ez, egy igazán remek játéknak. Lara Croft végre visszanyerte régi tündöklését.

IV. 7. 9. Croft Manor

Érdekes hangulatú pálya, a készítők talán tutorialnak szánták, ám valószínűleg túl bonyolultra sikerült, így egy különálló, igazából ügyességünket próbára tévő, gyűjtögetős móka lett. A Croft birtok egyébként visszatérő motívum, hiszen már korábban is böklászhattunk Lara otthonában.

A tágas hallban kezdünk. Vegyük fel a bal oldali zárt ajtó előtt a BR-t, majd nézzünk be Ziphez, aki az üvegfallal elválasztott helyiségben dolgozik. Ez itt az ő birodalma, de ne számítsunk túl sokra, nagyon el van foglalva. Inkább szenteljük figyelmünket a földön látható, zöld leddel ellátott számítógépre. Ha használatba vesszük, nem messze tőlünk kinyílik a széf, ahonnan magunkhoz vehetjük az elektromágnest.

Most szaladjunk fel a lépcsőkön, és az elágazásnál forduljunk balra. Kicsit menjünk tovább odafent, majd forduljunk meg. Valamivel felettünk láthatunk egy csillogó felületet, használjuk is frissen szerzett elektromágnesünket, és húzzuk ki. A mi szintünkön feltárul egy titkos kamra, benne egy BR-rel, szerezzük hát meg. Kicsit gyakorolhatjuk a rúdon való mozgásokat, ugyanis sokkal könnyebben átjuthatunk a szemközti erkélyre, ha a sárga lándzsákat a mágnessel lehúzzuk, és azokon jutunk át szembe. Ennek egyelőre nem sok értelme van, később viszont jelentősége lesz. Tehát a lényeg az, hogy akár átmentünk, akár nem, legyünk most a bal oldali erkélyen. Menjünk be az itteni, lándzsákhoz közelebbi ajtón. Szaladjunk végig az előkelően berendezett folyosón, végül Lara lakórészébe érünk. Hát, rendesen el van eresztve a csaj, az már egyszer biztos. Maradjunk a központi hallban, és húzzuk le ütközésig mindkét kardot. Középen, a kör alakú dombormű kinyílik, és mi felvehetjük legalapvetőbb fegyverünket, a dupla pisztolyt. Az öltözőszekrénybe érdemes belépni, hiszen át lehet öltözni, ami remek poén. Jegyezzük meg azonban, hogy természetesen csak azokat a ruhákat ölthetjük magunkra, melyeket a játék során megszereztünk. Menjünk át a hálószobába, és vegyük fel a BR-t, ami az ágy mögött van elrejtve.

Menjünk vissza egészen a kiindulási pontra, és jussunk át a másik erkélyre. Lőjünk bele a felettünk lévő kör alakú mesterműve, mire kissé lejjebb csúszik, és alatta felbukkan egy SR. Most szaladjunk vissza az előző erkélyre, és lépjünk be a lépcsőhöz közeli ajtón is. Így kis rohangálás után eljutunk a könyvtárba, ahol – ki gondolta volna – Alistair bújja az egyik művet. Vegyük fel az asztal széléről a PLS-t (Personal Light Source), majd lőjük szét a bejárat közelében villogó ajtót, és vegyük fel megérdemelt jutalmunkat, egy SR meglepetést. Az asztal mellett láthatunk két kapcsolót. Az egyikre húzzuk oda a szekrényt abból a helyiségből, ahol a jutalmat találtuk. A másikra is súlyt kell helyeznünk, ezt ugyanilyen kis polccal érhetjük el, valamivel fentebb található is egy, a mágnessel könnyedén lekaphatjuk. Mikor mind a két kapcsoló aktiválódik, kinyílik egy rejtekajtó. Kapcsoljuk be személyes világításunkat, mivel ez a helyszín igen csak sötét. Vegyük fel az SR-t, majd az egyik dobozból a BR-t is. Húzzuk meg az arany dombormű nyelvét, mire egy kis rejtvény fog megjelenni (olvassuk el, megoldás később). Szaladjunk fel a lépcsőn, és húzzuk meg a kör arc nyelvét, ekkor egy rejtekajtó húzódik el, mely Lara privát rezidenciájába vezet. Jussunk vissza a hallba, és a földszinten válasszuk a jobb oldali ajtót. Hamarosan megérkezünk a medencéhez. Húzzuk ki a csillogó szobor lándzsáját, így egy pörgésre alkalmas rúd lesz belőle. Húzzuk ki azt a halszobrot, ami előtt karcolás nyomok vannak, és vegyük fel mögötte a BR-t. Ezután húzzuk ki a másik szobor lándzsáját is, valamint vegyük fel a napozó ágyaknál a BR-t. A medence jobb sarkánál lévő halszobrot is húzzuk kijjebb. Erre másszunk fel, és ugorjunk tovább a rúdra, majd az erkély alatti peremre. Itt oldalazzunk jobbra, majd irány a szemközti oszlop teteje. Innen tovább az emeleti erkély részre. Az ugródeszka végéről vegyük fel a BR-t, majd vegyük szemügyre a szobrokat. A jelzés a földön egyértelmű, kereszteznünk kell a lándzsákat, tehát húzzuk el a két szobrot, hogy egymással szembe álljanak. Előbukkan egy lógó nyelvű dombormű, húzzuk meg, mire a medencében a dupla rács belső része eltűnik.

Bizonyára emlékszünk még a könyvtárból nyíló úton kiforgatott feladványra, megfejtéséhez fordítsuk a két szobrot egymásnak háttal, mire újabb rejtvény jelenik meg közöttük, mely egyértelműen a könyvtárra utal. Az erkély túlsó oldalán ugorjunk át a rúdra, majd onnan elrugaszkodva lőjük ki mágnesünket a fényes gömb felé. Tovább a következő lándzsára, majd át a másik erkélyre. A lovat ábrázoló szobor aljában vegyük fel a távcsövünket. A távolabbi hal szobor mögül vegyük fel az SR-t, a közelebbi tetejéről viszont a mágnessel kapjuk le a golyót, és helyezzük a kapcsolóra, mire egy növényekkel díszített rész ereszkedik le a medence fölé. Csobbanjunk a medencébe, és vegyük fel az alján lévő BR-t. Húzzuk mag a másik oldalon a kart, mire kinyílik a másik rács is.

Másszunk ki, s az egészen a medence közelébe húzott hal szoborra ugorjunk fel. Mágnessel ránkassuk meg a középső, növényzettel borított platformot, majd ugorjunk át rá. Ismét hozzuk lendületbe, és jussunk át szembe, ahol egy SR lesz a jutalmunk. Ússzunk be gyorsítva a rácstól megszabadult járaton, és vegyük fel útközben az SR-t. A tornaterembe jutottunk, ám mielőtt kimásznánk, vegyük fel a medencében lévő BR-t. Most már kievickélhetünk. A medence közepén, a falnál látunk egy SR-t, ám a vízből nem tudunk rá feljutni, a partról kell elugranunk, és begyűjtenünk.

Forgassuk el a bejárathoz közeli csillogó rudat kilencven fokkal, majd ugorjunk fel a tornászversenyekről ismert korlátra, a kék szivacsról. Huppanjunk tovább a függőleges rúdra, majd ez elforgatott vascső felé. Itt pörögjünk át a csúszós lejtőre, és csúszás közben tovább a peremre. Másszunk fel egy szintet, majd ugorjunk hátra, a lelógó rúdra, másszunk fel, ameddig csak tudunk, majd a következőre. Itt essünk le, és a lejtőn csúszva ne tudunk ugrani a

szemközti lyukba, ahol egy BR csillog. Újra menjünk vissza a földszintre.

Újra használjuk a korlátot, át a függőleges rúdra, onnan a mozgatható csőre, majd megint a csúszkáról a peremre. Ez esetben azonban ne felfelé, hanem oldalra induljunk, és ugorjunk át az itt lévő függőleges rúdra. Onnan a falba épített kapaszkodóra, majd jobbra a kicsiny peremre. Innen a létrára jussunk át, és másszunk fel. Egy jól irányzott szökelléssel ugorjunk hátra a létra tetején, és máris elérhetjük a következő BR-t.

A furcsa, csillagkapura hasonlító cuccot fordítsuk úgy, hogy D betűt formázzon, majd másszunk fel az itteni korláton túl lévő sziklaperemre, majd innen ugorjunk a korlátra. Tovább a csillagkapura, majd a függőleges rúdra. Végül szembe a peremre, és oldalazzunk ki a jobb szélére. Innen már átugorhatunk a BR-t rejtő kis bemélyedéshez.

Hasonlóképpen jussunk el a sziklaperemig újra, csak most ne jobbra, hanem balra oldalazzunk, és ugorjunk át szembe. Kapaszkodjunk eggyel feljebb, és ugorjunk hátra, a rúdra. Másszunk fel amíg tudunk, majd a lejtőre átugorva csúszás közben kapaszkodjunk meg a szemben lévő zöld részeknél. Másszunk fel, és ugorjunk a balra lévő rúdra, majd tovább a következőre, végül a sziklaperemre. Jobbra huppanjunk, majd át a pörgős rúdra, de ne pörögjünk, hanem essünk le, és kapaszkodjunk meg a peremben. Vegyük fel innen is a BR-t.

Fordítsuk el a csillagkaput úgy, hogy a rúdja vízszintes legyen, és jussunk el odáig, hogy akörül pörgünk. Ugorjunk szembe a kapaszkodóra, majd balra a zöld ékekhez. Másszunk fel, és ott át a rúdra, majd a sziklaperemen oldalazzunk ki, és fel. Ugorjunk a falból kiálló részre, majd ismét másszunk fel a zöld részen. Itt jobbra haladjunk tovább a peremre ugorva, majd kis pörgés után átjuthatunk a BR-t rejtő mélyedés feletti peremre is. Vegyük fel.

A medence feletti gömb segítségével fordítsuk el az egész fali elemet oldalra, majd jussunk vissza a középső, medence felé kinyúló peremhez, és ugorjunk át az elforgatott rúdra, majd még kétszer pörögve a középső, nagyobb platformra. Mágnessel húzzuk közelebb magunkat a bejárathoz, és ugorjunk át a BR-ért.

Ebben a szokatlanul nehéz teremben már csak egy jutalom maradt, talán észrevettük, hogy egy lelógó fém platformon van, ami azonban nem mozgatható. Megszerzése érdekében fordítsuk ki a nem a medence felőli oldalon lévő létrás részt, és másszunk fel oda (fentebb le van írva, hogyan, ezt most nem részletezném). Másszunk fel a tetejére, majd ugorjunk a közeli mozgatható platformra. Húzzuk magunkat közelebb a meglepetéshez, és huppanjunk át oda. Ezzel kivégeztük ezt a roppant idegesítő termecskét.

Szaladjunk vissza a hallba, majd fel a lépcsőn, és menjünk vissza a könyvtárszobába, az uszodában talált feladványt ugyanis itt kell megoldanunk. A lényeg az, hogy a könyveket kell megfelelő sorrendben megérinteni a polcon. Ha esetleg elfelejtettük a rejtvény szövegét, menjünk vissza, és olvassuk el újra. A könyvek helyes sorrendje: világoskék (a földszinten), sárga (az emeleti dolgozószobában. Mellesleg itt vegyük fel az ajtónál lévő BR-t, valamint ránt-suk meg az itt található tőrt, mire a könyvespolc elmozdul, mi pedig megkaparinthatjuk az utolsó BR-t is.), zöld (az emeleten, az erkély részen), vörös (földszinten). Ekkor kinyílik a közeli rejtekajtó, mi pedig vegyük fel az SR-t. Újabb rejtvényt találunk, olvassuk el.

Szaladjunk vissza a hallba, de maradjunk az erkélyen. Láthatjuk, hogy idefent, a folyosó végében megjelent egy lógó nyelvű arc, ugyanígy a másik oldalon is. Ha eddig nem húztuk volna le a Zip birodalmának bejárata felett lévő lándzsákat, most tegyük meg. Feladatunk az, hogy lehetőleg minél kisebb időkülönbséggel húzzuk meg a dombormüvek nyelveit. Gyalog lehetetlen átérni, ezért kell a pörgés móka. Húzzuk meg az itteni szobrot, majd villámgyorsan pörögjünk át, és tegyünk így az itteni fejjel is. A földszinten egy szobor emelkedik ki a padlóból, és kapunk egy újabb kőlapot is.

A felirat szerint a szobrot a nap felé kell fordítanunk, így szaladjunk le hozzá, és húzzuk el úgy, hogy arccal a lépcsőforduló felett lévő ablak felé nézzen, majd álljunk rá a kapcsolóra. Egy magas oszlop tetején kiemelkedik végső célunk, a GR. Az erkélyről ugorjunk át az első, majd a középső rúdra, oldalazzunk ki a szélére, és essünk le. Vegyük fel a jutalmat, mire az oszlop visszahúzódik. Szép munka volt!

IV. 8. Az extra menüpont elemei

Ha szorgalmasan gyűjtögetjük a pályákon elszórt (vagyis inkább alaposan eldugott) arany, ezüst, és bronz jutalmakat, cserébe fokozatosan hozzáférhetünk az extra menüpont rejtett elemeihez. Ezeknek a bonusz dolgoknak több fajtája is van, ezek a következők.

- Készítők: Tulajdonképpen egy szimpla táblista, nem is igazán extra, hiszen már a játék kezdetén elérhető.
- Animációk: Amint szemünk elé tárul egy videó, máris „unlockoltuk", vagyis bármikor megnézhetjük őket a menüből is. Ha végigvisszük a játékot, mindet elérhetjük.
- Karakter biográfiák: A fontosabb szereplők adatai.
- Helyszínek: a játék során érintett területek artwork-jei, a készítők által felvázolt szkeccsek. Ehhez mindössze össze kell gyűjtenünk az adott küldetés során fellelhető összes BR-t.
- Objektum modellek: Főleg a programozás technikai információkat kedvelőknek számít csemegének, ugyanis a különböző szinteken található összes modell képét érhetjük el, ha összeszedjük az adott misszióhoz tartozó SR-eket.
- Ruhák: Lara külsejét változtathatjuk ruhatárának bővítése által, ehhez az alábbi jutalmakat kell összegyűjtenünk:
  - Union Jack: összes SR Bolíviából
  - Fekete sima: összes SR a Croft birtokról
  - Kék sima: összes SR Peruból
  - Rózsaszín sima: Összes SR Ghánából
  - Vörös dzsekis motoros: összes BR Angliából
  - Sima motoros: összes SR Angliából
  - Tépett estélyi: Japán pálya teljesítése
  - Vörös estélyi: összes SR Japánból
  - Hagyományos: GR begyűjtése Peruból
  - Szürke hagyományos: GR begyűjtése Ghánából
  - Téli: a kazahsztáni pálya teljesítése
  - Téli, kabát nélkül: a kazahsztáni pálya teljesítése

- Téli, narancssárga: összes SR Nepálból
- Téli, narancssárga, kabát nélkül:
- Téli, rózsaszín: Time trial teljesítése Nepálban
- Téli, rózsaszín, kabát nélkül: Time trial teljesítése Peruban
- Sztreccs ruha: GR begyűjtése Japánból
- Téli: GR begyűjtése Nepálból
- Sima kosztüm: GR begyűjtése a Croft birtokról
- Krémszínű kosztüm: összes SR és a GR begyűjtése a Croft birtokról
- Különleges egység: GR begyűjtése Kazahsztánból
- Városi különleges egység: GR begyűjtése Angliából
- Gót: Time trial teljesítése Angliában
- Gót, csipkés felsővel: Time trial teljesítése Japánban
- Sport: GR begyűjtése Bolíviából
- Sport, zöld: Time trial teljesítése Bolíviában
- Fürdőruha: összes time trial teljesítése
- Fürdőruha, fekete: Minden jutalom begyűjtése, összes time trial teljesítése
- Amanda: time trial teljesítése Ghánában
- Amanda, téli: Minden time trial teljesítése

- Fegyver fejlesztések: Lara pisztolyait tuningolhatjuk ezen opció igénybevételével, alapvetően három lehetőségünk van: megnövelt tár (a BR-ek 25 százalékának összegyűjtése), fejlesztett pontosság (a BR-ek 50 százalékának összegyűjtése), nagyobb roncsolás (a BR-ek 75 százalékának összegyűjtése).
- Speciális extrák: Ebbe a kategóriába kerültek a különböző csalások, valamint – nyilván a perverzebb rajongók kedvéért – Lara halálának néhány lehetséges módozata.

IV. 9. Cheat

Ezeket a kódokat akkor használhatjuk, ha bizonyos feltételeket teljesítettünk.

IV. 9. 1. XBox csalások

Textúramentes mód: a játék teljesítése
Bal Trigger nyomva tartása, majd Black - A - B - A - Y - Jobb Trigger

Ellenségek életerejének mutatása: time trial teljesítése Bolíviában
Bal Trigger nyomva tartása, majd X - B - A - Black - Jobb Trigger - Y

Végtelen géppisztoly: time trial teljesítése Japánban
Black nyomva tartása, majd A - B - A - Bal Trigger - X - Y

Végtelen SMG: time trial teljesítése Peruban
Black nyomva tartása, majd B - Y - Bal Trigger - Jobb Trigger - A - B

Végtelen shotgun: time trial teljesítése Ghánában
Black nyomva tartása, majd Jobb Trigger - B - X - Bal Trigger - X - A

Végtelen gránát: time trial teljesítése Kazahsztánban
Black nyomva tartása, majd: Bal Trigger - Y - Jobb Trigger - B - Bal Trigger - X

Immunitás a golyókra: time trial teljesítése Angliában
Bal Trigger nyomva tartása, majd A - Jobb Trigger - Y - Jobb Trigger - X - Black

Excalibur: time trial teljesítése Nepálban
Black nyomva tartása, majd Y - A - B - R - Y - Bal Trigger

Soul Reaver:
Black nyomva tartása, majd A - Jobb Trigger - B - Jobb Trigger - Bal Trigger - X

Gyors gyilkolás: time trial teljesítése a második bolíviai pályán
Bal Trigger nyomva tartása, majd Y - A - Y - X - Black - B

Videó összeállítás: játék teljesítése

IV. 9. 2. XBox 360 csalások

Textúramentes mód: a játék teljesítése
Bal Trigger nyomva tartása, majd Bal Gomb - A - B - A - Y - Jobb Trigger

Ellenségek életerejének mutatása: time trial teljesítése Bolíviában
Bal Trigger nyomva tartása, majd X - B - A - Bal Gomb - Jobb Trigger - Y

Végtelen géppisztoly: time trial teljesítése Japánban
Bal Gomb nyomva tartása, majd A - B - A - Bal Trigger - X - Y

Végtelen SMG: time trial teljesítése Peruban
Bal Gomb nyomva tartása, majd B - Y - Bal Trigger - Jobb Trigger - A – B

Végtelen shotgun: time trial teljesítése Ghánában
Bal Gomb nyomva tartása, majd Jobb Trigger - B - X - Bal Trigger - X - A

Végtelen gránát: time trial teljesítése Kazahsztánban
Bal Gomb nyomva tartása, majd Bal Trigger - Y - Jobb Trigger - B - Bal Trigger – X

Immunitás a golyókra: time trial teljesítése Angliában
Bal Trigger nyomva tartása, majd A - Jobb Trigger - Y - Jobb Trigger - X - Bal Gomb

Excalibur: time trial teljesítése Nepálban
Bal Gomb nyomva tartása, majd Y - A - B - R - Y - Bal Trigger

Soul Reaver:
Bal Gomb nyomva tartása, majd A - Jobb Trigger - B - Jobb Trigger - Bal Trigger - X

Gyors gyilkolás: time trial teljesítése a második bolíviai pályán
Bal Trigger nyomva tartása, majd Y - A - Y - X - Bal Gomb - B

Videó összeállítás: játék teljesítése

IV. 9. 3. Playstation 2 csalások
Textúramentes mód: a játék teljesítése
L1 nyomva tartása, majd L2 - X - Kör - X - Háromszög - R1

Ellenségek életerejének mutatása: time trial teljesítése Bolíviában
L1 nyomva tartása, majd négyzet - kör - X - L2 - R1 - háromszög

Végtelen géppisztoly: time trial teljesítése Japánban
L2 nyomva tartása, majd X - kör - X - L1 - négyzet - háromszög

Végtelen SMG: time trial teljesítése Peruban
L2 nyomva tartása, majd kör - háromszög - L1 - R1 - X - kör

Végtelen shotgun: time trial teljesítése Ghánában
L2 nyomva tartása, majd R1 - kör - négyzet - L1 - négyzet - X

Végtelen gránát: time trial teljesítése Kazahsztánban
L2 nyomva tartása, majd L1 - háromszög - R1 - kör - L1 - négyzet

Immunitás a golyókra: time trial teljesítése Angliában
L1 nyomva tartása, majd X - R1 - háromszög - R1 - négyzet - L2

Excalibur: time trial teljesítése Nepálban
L2 nyomva tartása, majd háromszög - X - kör - R1 - háromszög - L1

Soul Reaver:
L2 nyomva tartása, majd X - R1 - kör - R1 - L1 - négyzet

Gyors gyilkolás: time trial teljesítése a második bolíviai pályán
L1 nyomva tartása, majd háromszög - X - háromszög - négyzet - L2 - kör

Videó összeállítás: játék teljesítése

IV. 9. 4. PC csalások
Textúramentes mód: a játék teljesítése
Backspace + 1

Ellenségek életerejének mutatása: time trial teljesítése Bolíviában
Backspace + 2

Végtelen géppisztoly: time trial teljesítése Japánban
Backspace + 3

Végtelen SMG: time trial teljesítése Peruban
Backspace + 6

Végtelen shotgun: time trial teljesítése Ghánában
Backspace + 5

Végtelen gránát: time trial teljesítése Kazahsztánban
Backspace + 4

Immunitás a golyókra: time trial teljesítése Angliában
Backspace + 7

Excalibur: time trial teljesítése Nepálban
Backspace + 9

Soul Reaver:
Backspace + 0

Gyors gyilkolás: time trial teljesítése a második bolíviai pályán
Backspace + 8

Videó összeállítás: játék teljesítése

V. TOMB RAIDER: játékon túl

V. 1. A filmek

V. 1. 1. Tomb Raider, a film

V. 1. 1. 1. Kicsoda Lara Croft?

Lara Croft 1996-os bemutatkozása óta világméretű jelenséggé vált. Ő az első női akciójátékhős, a PC-n és PlayStationön futó Tomb Raider, a Tomb Raider II, a Tomb Raider II: The Adventures of Lara Croft és a Tomb Raider: The Last Revelation összesen 21 millió példányban keltek el világszerte.
Lara Croft a világ első virtuális híressége, aki a legnagyobb húsvér sztárokkal szemben is versenyképes. Több mint 200 magazin címlapján jelent meg, a Time, a Newsweek és a Rolling Stone külön cikkekben írtak róla. A Details magazin Larát az év legszexisebb női közé választotta. Azt még felsorolni sem lehetne, hány internetes oldal foglalkozik szemrevaló alakjával.

V. 1. 1. 2. Adatlap

- Cím: Lara Croft: Tomb Raider
- Hossz: 100 perc
- Rendezte: Simon West
- Írta: Sara B. Cooper, Mike Werb, Michael Colleary, Simon West, Patrick Massett, John Zinman
- Zene: Graeme Revell
- Fényképezte: Peter Menzies Jr.
- IMDB.com értékelés: 5.2/10

V. 1. 1. 3. A történet

Három bolygó együttállásának éjszakáján Lara Croft, a gyönyörű régészlány egy rejtélyes óraműre bukkan néhai atyja, Lord Croft holmijai között, amelyeket jó két évtizede egyik régészeti ásatásáról hozott haza. A lord régebben sokat mesélt Larának a Megvilágosultak titkos társaságáról, akik egy ősi óraművet keresnek, amelylyel meg lehet nyitni az időt és a teret. A kulcs egy kristályosodott meteorfémből készült misztikus háromszög, amellyel ötezer éve legyőzték ellenségeiket. Ha a háromszög két darabja újra egyesül, az idő meg fog állni, az örök új életre kelnek, az emberiség sorsa pedig örökre megváltozik. Larának 48 órája van a bolygók együttállásáig, mikor a szent háromszög ereje a legnagyobb lesz. Ha az időpontot elmulasztják, az újabb esélyre ötezer évet kell várni. Lara Croftot Kambodzsába szólítja küldetése, ahol a Táncoló Fény Sírja rejti a titok első felét, azután Szibériába kell mennie, ahol a Tízezer Árnyék Templomában találja meg a titok másik felét. A világ legkedveltebb sírrablója akcióba lendül, de vajon elég lesz-e 48 óra, hogy felfedje a titkot és megmentse a világot?

V. 1. 1. 4. A főbb szereplők

Angelina Jolie (Lara Croft)
Alighanem minden idők legsikeresebb interaktív videojáték hősnője. Angelina Jolie a Girl Interrupted (Észvesztő) című filmjében nyújtott alakításáért elnyerte pályafutása első Oscar- és harmadik Golden Globe díját. A TNT George Wallas és az HBO Gia filmjéért szintén Golden Globe díjjal jutalmazták. Láthattuk őt Nicolas Cage-dzsel a Tolvajtempóban, Antonio Banderas oldalán az Original Sin (Eredendő bűn) című filmben, pár éve pedig azzal kerül be rendszeresen a pletykalapokba, hogy jelenleg Brad Pitt asszonykája.

John Voight (Lara apja, Lord Croft)
Először az 1970-ben készült Éjféli cowboy-ban nyújtott alakításáért jelölték Oscar-díjra. Több feledhetetlen szerep után - A huszonkettes csapdája, Szabadulás, Az Odessza ügyirat - elnyerte a Coming Home (Hazatérés) legjobb férfi főszereplőjének járó Oscar-díjat. Ezután olyan filmekben tűnt fel, mint a The Champ , Lookin' to Get Out (Kiutat keresve), Table for Five (Asztal öt személyre), Desert Bloom (Sivatagi virágzás) és a Runaway Train (Szökevényvonat) mely újabb Oscar-díj jelöléssel boldogította. Legutóbbi filmjei: Mission: Impossible, Anaconda, Heat (Forróság), Esőcsináló, Enemy Of the State (Az állam ellensége), Varsity Blues (Egyetemi blues), The General (A tábornok). A Pearl Harbor cím hollywoodi nyáltengerben Franklin D. Rooseveltként, Michael Mann Ali című filmjében pedig Howard Cosellként találkozhatunk vele. Érdekesség, hogy a Lara édesapját alakító színész a valóságban is ugyanilyen viszonyban áll Angelina Jolieval. A forgatás állítólag annyira jól sikerült, hogy kettejük sokáig fagyos kapcsolata is helyrejött. Hát, gratulálunk nekik.

Daniel Craig (Alex)
A fiatal, jóképű színész Lara útitársát alakítja. Filmjei: Elisabeth, I dreamed of Africa (Afrikáról álmodtam), Some Voices (Néhány Hang), Hotel Splendide. Láthattuk őt Tom Hanks társaságában a Kárhozat Útja című, egész jól sikerült, harmincas években játszódó maffiás-leszámolós filmben. A legújabb, 2006 novemberében bemutatandó James Bond film, a Casino Royale főszereplője.

Ian Glein (Powell)
A film hatóságilag kirendelt fő gonoszát, Powellt - Lara Croft apja, Lord Croft egykori ellenfelét, Lara esküdt ellenségét - kelti életre. Ian, a tehetséges színházi és filmszínészt Nicole Kidman partnereként láthattuk a nagysikerű londoni produkcióban a The Blue Room (A kék szoba) című filmben. A díjnyertes skót származású színész legfontosabb filmjei: Gorillas in the Mist (Gorillák a ködben), Mountains fo the Moon (A Hold hegyei), Silent Scream (Néma sikoly), Fools Fortune (Bolondok szerencséje).

Julian Rhind-Tutt (Pimms)
A Powell egyik segédjét alakító Julian eddig naygrészt brit televíziós show-műsorokban szerepelt, de feltűnt a Nottin' Hill (Sztárom a Párom), a The Madness of King George (György Király haragja) és a The Tranch című alkotásokban is.

Chris Barrie (Hillary)
A Lara komornyikját játszó Barrie igazán új a szakmában. Láthattuk őt a Red Dwarf (Vörös törpe) című sorozat Arnold J. Rimmerjeként ismerte meg a brit közönség. A Tomb Raider Barrie első nagyfilmje, ám az rejtély, miért pont őt választották a szerepre.
A játékban ugyanis Lara inasa egy tisztességben megőszült bácsi, nem egy playboy.

Leslie Phillips (Wilsont)
Az idős színész Lord Croft egykori tisztelőjének bőrébe bújik, aki most ellene fordult és Powell csatlósa lett. Néhány film a több mint hatvan évet felölelő színészi karrierjéből: A sakál, Empire of the Sun (A nap birodalma), Out of Africa (Távol Afrikától), A leghosszabb nap, Saving Grace.

Noah Taylor (Bryce)
Lara műszaki zseni munkatársát alakítja, aki sokszor helyette hall és lát. A színész igen keresett lett a piacon, játszott többek között a Charlie és a Csokigyár, az Édes vízi élet, és a Vanília Égbolt című filmekben.

V. 1. 1. 5. A kulisszatitkok
Lara Croft első mozis debütálása bizony nem volt sikerre ítélve. Jól ismerjük a hollywoodi játékadaptációkat, általában siralmas alkotások születnek a számítógépeken hódító programokból. Angelina Jolie éppen azután kapta a felkérést a szerepre, hogy megnyerte a Girl, Interrupted (Észvesztő) című filmért a legjobb női mellékszereplőnek járó Oscar díjat, így nem csoda, ha elég szkeptikusan fogadta a hírt. Egy olyan nő története, aki falatnyi topban rohangál a világban, hatamas melleivel sokkolja a férfinépet, és mellékesen folyamatosan hihetetlen kalandokba keveredik, nem tűnt igazán jó sztorinak.

Simon West, a rendező is így érezte: *„Éppen befejeztem a Tábornok lánya című filmemet, és valami könnyed mozira vágytam. Ekkor ajánlották a Tomb Raider sztorit, én azonban gondolkodás nélkül visszautasítottam. Aztán újra próbálkoztak, ekkor már hajlottam az ötletre. Egy ilyen kemény csaj főszereplő egy akciófilmben, ez megmozgatta az agyamat. Amikor áttanulmányoztam a játékokat, azonnal Angelina Jolie jutott eszembe. Úgy gondoltam, ezt a szerepet neki találták ki. Minden megvan benne: ha akar vad, ha akar elegáns, ha akar, szexi is tud lenni.."*

„Amikor megtudtam, mire akarnak rávenni, azt gondoltam, ez a világ leghülyébb ötlete. Nevetségesnek tűnt egy Tomb Raider film. Aztán találkoztam a rendezővel, és végül meggyőzött: komoly mozi lesz, egy komoly főszereplővel. Rábólintottam. Amire nem számítottam, az a kiképzés volt. Közvetlenül előtte eléggé rákaptam az italra, és sokat is cigarettáztam. Borzalmas ízű löttyöket tömtek belém állandó jelleggel, folyton hullafáradt voltam az edzésektől. De végül a götrelmes heteknek – egészen pontosan két és fél hónapnak - meglett az eredménye, ugyanis hihetetlen formába kerültem. Úgy éreztem, bármire képes vagyok."

Jolie meglehetősen érdekes körülmények között ismerkedett meg leendő karakterével: *„A játékkal egyébként a volt férjem, Johnny Lee Miller hozott össze. Éjjel-nappal a számítógép előtt ült, és csak Laráról beszélt. Nem csoda, hogy meglehetősen utáltam a pixel-lányt. Ha néha odajutottam, hogy akkor megnézem, mi köti le ennyire a drága uramat, totálisan béna voltam. Szinte azonnal meghaltam, de nem bántam. Akkoriban utáltam ezt a némbert."*

"Ha Angelina nem vállalta volna, fogalmam sincs, ki lett volna még megfelelő a szerepre. Valószínűleg nem csináltam volna meg a filmet." - mondta a film brit rendezője, Simon West.

"Számomra nyilvánvaló volt, hogy Angelina Jolie az egyetlen, aki eljátszhatja a Tomb Raider Lara Croftját - folytatta West. - *Angelina eddigi alakításaiban szédítően ötvözte a csábító nőiességet az értelemmel, bátorsággal és a jó humorral. Larának pontosan ezekre a tulajdonságokra volt szüksége. Mind egyetértettünk abban, hogy Lara több kell, hogy legyen képregényfiguránál, hiszen sok érzelmes jelenetben is meg kell állnia a helyét."*

"Egy káprázatosan szép nőre volt szükségünk, aki jó színésznő is, hogy az ilyen jelenetekben is hiteles tudjon lenni. Meggyőződésem, hogy csak Angelina képes úgy játszani Larát a drámai pillanatokban, hogy közben nem vész oda szexepilje és hősi mivolta. Tudtam, hogy Angelinával elégedettek lesznek a játék rajongói. Ebben egyetértettünk a producerekkel és a (játékot gyártó) Eidos képviselőivel, úgyhogy boldog voltam, amikor Angelina vállalta a kihívást."

A Tomb Raider már akkor is legenda volt, amikor a Paramount Pictures felvetette a megfilmesítés ötletét - még két folytatással. Lara Croft a szájbertér megasztárja volt, a tizenéves fiúk vágyálma és a tinilányok példaképe. Itt léptek be a képbe Lawrence Gordon és Lloyd Levin producerek, akik a Paramountnál elkezdték a projekt fejlesztését. *"Simon West úgy vélte, alkalmazkodnunk kell a játék témáihoz, de Lara Croft alakját több irányban is gazdagítanunk kell* - magyarázza Levin. - *Milyen ruhákat hord? Milyen ételeket eszik? Milyen autókat tart a garázsában? Milyen háza van?"*

A legfontosabb kérdés az volt, Angelina Jolie képes lesz-e akcióhőssé válni, megfelelni a szerep fizikai követelményeinek? Nos, képes volt. Simon Crane, kaszkadőrkoordinátor és a második stáb rendezője csapatával már a forgatás előtt 3 hónappal elkezdte edzeni Angelinát. A gyakorlatok között szerepelt kéziharc, fegyveres harc, motorozás, gimnasztika, kenuzás, kutyahajtás, bungeeugrás, pihenésként pedig jóga.

A forgatás kezdetére Angelina Jolie kivívta a teljes kaszkadőrcsapat tiszteletét, Simon Crane pedig azt mondta, ő volt a legmakacsabb színésznő, akivel valaha is dolga akadt - és a legügyesebb is, aki minden mutatványt meg tud csinálni, amit kérnek tőle. *„Az akciófilmeknél bevett szokás a kaszkadőr használata - folytatja West -, egyrészt a színész épségének megőrzése érdekében, másrészt azért, hogy ne húzódjon el a forgatás. Angelina meglepett: jó néhány kunsztot ő maga gyakorolt be, és adott elő. Sőt, ahogy láttam rajta, kimondottan élvezte."*

A producerek ezalatt Colin Wilsont is maguk mellé vették, együtt hozták össze Angliában az elsőrangú szakemberekből álló stábot. A forgatás 2000. július 31-én kezdődött, és még karácsonykor sem fejeződött be. Januárban még forgattak egy további hétig, valamint néhány trükkfelvétel is ekkor készült.

A forgatás bázisa a Pinewood Stúdió volt, annak is 007-es stúdiója, amely Európa legnagyobb ilyen épülete. A Tomb Raider két díszletét építették itt fel: a Táncoló Fény Sírját az egyik végében, a Tízezer Árnyék Templomát a másikban. Az előbbihez Kambodzsában készült külsőket illesztettek, az utóbbihoz szibériai tájak kerültek, amelyeket valójában Izlandon vettek fel.

A Táncoló Fény Sírja hatalmas, 4 emeletes díszlet volt egyik végén egy óriási, hatkarú Buddhával. A sír körül életnagyságú kőmajmok őrizték a sírt. A Tízezer Árnyék Templomának központja egy gigantikus csillagvizsgáló volt.

A két díszlet építésének utolsó fázisában mintegy 160 ember dolgozott rajtuk éjt nappallá téve. A díszletek iránt nagy volt az érdeklődés: 2000 novemberében élő internetes adásban mutatták be a Táncoló Fény Sírját.

Fontos díszlet volt még a Croft-kúria, amelyben izgalmasan keveredett a Lara Croftra jellemző csúcstechnológia a brit hagyományokkal. Ebben a díszletben olyan lélegzetelállító akciójelenetek készültek, mint egy fegyveres betörés, Lara küzdelme egy droiddal és egy elegáns bungee-balett a galériáról. A Croft-kúria külsejét a hertfordshire-i Hatfield House-nál vették fel, amely egykor Salisbury márki otthona volt.

A greenwichi Királyi Tengerészeti Egyetem Painted Hallja adott otthont a Megvilágosodottak Legfelső Tanácsának. A csodálatosan restaurált termet az egyik legnagyszabásúbb barokk festészeti alkotásnak tartják, amelyet angol művész készített: Sir James Thornhill.

A Tomb Raider főgonosza, Manfred Powell az Elveden Hallban talált otthonra, amely Viktória királynő korában Duleep Singh maharadzsa tulajdona volt, aki a Taj Mahal és más indiai paloták mintájára faragott márvánnyal díszíttette az épületet. A könyvtár falait indiai aranyfátylak ékesítik.

A díszletkészítők a belső tereket igyekeztek visszaváltoztatni olyanra, amilyenek Duleep Singh idején lehettek, és ez olyan jól sikerült, hogy végül azt a kritikát vágták a fejükhez, hogy nem is csináltak semmit. Igazából persze mindent ők alakítottak ki.

A Királyi Légierő két Chinook helikoptert bocsájtott a stáb rendelkezésére odihami repülőterükről. Boszniából és Sierra Leonéból visszatért pilóták repültek a film akciójeleneteiben. Nagyobb örömet csak az jelentett nekik, amikor a század ajándékba kapott egy életnagyságú Lara Croft-figurát. Angelina Jolie később beismerte, hogy ő is együtt örült a katonákkal, hogy a modell többé nem rontja a Pinewood stúdió levegőjét: már nagyon elege volt belőle.

A Battersea Erőmű adta a helyszínt Powell bosszújához, de ez volt az utolsó film, amit ott forgattak, mert hamarosan szórakoztató és szállodakomplexummá alakítják.

Anglia egyik legkiválóbb fiúiskolája, a Dulwich College szerepel a filmben mint Boothby aukciós háza. A jelenet hitelességét növeli, hogy a Sotheby egyik vezető kikiáltója vállalta benne a szereplést.

"Bizonyos értelemben Lara Croft az új évezred női James Bondja - mondja West. - *Ám Bonddal elllentétben minket nem kötnek a sorozat szabályai, hisz ez az első rész. Nem köt minket a valóság sem. Felállítottam néhány szabályt, hogy amikor a föld fölött vagyunk, mindennek hihetőnek kell lennie, de amikor lemegyünk a föld alá, a sírokba, a szabályokat felrúghatjuk. Majdnem minden megtörténhet. Ez a szürreális elem a Tomb Raiderben."*

Simon West a forgatókönyv írásakor tiszteletben tartotta a játékot. *"Százmillióan játsszák ezt a játékot, és elég nagy szamárság lenne ennyi embert bosszantani azzal, hogy olyasmit is megváltoztatunk, amit nem kell megváltoztatni - de azért többet kell kapniuk a játéknál. Csalódottak is lennének, ha csak a játék háromdimenziós változatást kapnák meg."*

A film szereposztásának legizgalmasabb kérdése az volt, ki alakítsa Lara apját, Lord Croftot. A hosszú latolgatás során egy név sodródott az előtérbe: Jon Voighté, Angelina Jolie édesapjáé. *"Izgalmas volt, hogy igazi apa és lánya játsszák ezeket a szerepeket"* - mondja Simon West.

Noha a Tomb Raider nagy részét a Pinewood Stúdióban forgatták, két jellegzetes külső helyszínre is ellátogatott a stáb, nevezetesen Kambodzsába és Izlandra, amely a filmbeli Szibériát helyettesíti. Mindkét hely mostanában válik kedvelt egzotikus turista-uticéllá. Az izlandi jelenetek jó része egy gleccseren és egy jéghegyekkel teli öbölben játszódik. A jég a feketétől a türkizig terjedő színekben ragyog, mintha a látvány egy túlzó művészbrigád munkája lenne.

A Tomb Raider stábja Hofn halászvároskában telepedett le, ahonnan kétórányi autóúttal minden forgatási helyszín elérhető volt. A város főút mellett fekszik, de mintegy ötórányi autózásnyira és egyórányi repülőútra Reykjaviktól, a fővárostól.

Egy filmstáb általában a maximumot követeli egy forgatási helyszíntől, szegény izlandiak el is sápadtak a rettentő mennyiségű felszerelés láttán, amit a gleccserre kellett szállítaniuk. *"A gleccser okozta a legtöbb fejfájást - mondja Chris Brock helyszínmenedzser. - Meg kellett szervezni egy ilyen hatalmas stáb felköltözését. Szerintem eddig még senki sem vitt fel egy kétéltű szállítócsónakot gleccserre. Az odáig vezető út is elég keskeny volt, tele hajtűkanyarokkal. A helyiek csak néztek."*

A csodaszép táj látványa sem tudta feledtetni a hideg és kényelmetlen körülményeket, különösen Angelina Jolie didergett szűkreszabott kosztümjében. Míg a stáb többi tagja a legmelegebb hegymászóruhákban lehelgették a kezüket, Angelina egy szál topban és kék szőrmével bélelt kabátkában hajszolta eszkimókutyáit. A rendező beszámolt egy furcsa esetről is: „A forgatáson egyébként akadt egy kínos baleset is. Izlandon forgattunk, és éppen egy fagyos tó közepén állta utunkat a jég. Mi egy nem éppen biztató külsejű bárkában üldögéltünk, mikor hirtelen süllyedni kezdett. Nagyon meredek helyzet volt, olyan érzésünk támadt, mintha a Titanic egyik jelenetébe csöppentünk volna. Csak a kapitány lélekjelenlétén múlt, hogy nem kerültünk nagyobb pácba. „
Angelina ezen csak mosolyog: *„Imádok félni. A legrosszabb, ami történhet egy forgatáson, hogy meghalok. Na és, legalább éltem! Azért azt el kell simerni, hogy néha nem is tudtam, miért csinálom ezt az egészet. Megijedtem, betojtam, de aztán hamar túllibbentem a krízisen."*

A lényeg, hogy a filmben mindez fantasztikusan látványos, és pont ez volt a cél. Akkor nem hitték volna, de a film készítőit még nehezebb, és még káprázatosabb forgatás várta - Kambodzsában!

A Kambodzsai Királyság a filmesek számára évtizedeken át elérhetetlen volt, utoljára a Lord Jim készült itt az 1960-as évek elején. David Puttnam és Roland Joffé is Thaiföldön forgatták a Gyilkos mezőket, mely a Pol Pot-rezsim által meggyilkolt 2 millió kambodzsainak állított emléket. Kambodzsa hihetetlen szenvedéseken ment keresztül: a vietnámi háborúban az amerikai hadsereg bombázta, a 70-es években Pol Pot és a Vörös Khmer gyötörték, a 80-as években vietnámi megszállás alá került, a 90-es évek elején pedig polgárháború dúlta fel. Útikönyvekben nem szerepelt - egészen mostanáig.

A mai Kambodzsa a Khmer birodalom méltó utóda, amely a IX. és a XIV. század között Dél-Kelet-Ázsia központja volt. Öröksége, Angkor Wat a világ egyik csodája, a romvárosnoz fogható történelmi emlék az egész régióban nem található.

Angkor volt a filmkészítők úti célja. Az előkészítőmunka során kapcsolatokat építettek ki a kormánnyal és a műemlék felügyelőivel. Simon West ahogy megpillantotta Angkort, tudta működni fog a filmben. (Kezdettől ragaszkodott hozzá, hogy a Tomb Raidert ne ismert helyszíneken forgassák.)

A felszerelés azon az úton érkezett Thaiföldről, amelyet valamikor a Vörös Khmer tartott a kezében. Az aláaknázott úton egy aknakereső egység és a Kambodzsai Királyi Hadsereg alakulatai jártak a filmesek előtt. A 30 kamionnyi karavánnak többször meg kellett állnia, míg a hadsereg helyreállította a hidakat előttük, míg elértek Siem Reapba, Angkor Wat bejáratához.

Siem Reapban csak a cement kötési sebessége szab határt a szállodaépítkezéseknek. A stáb a Sofitel Royal Angkor Hotelben szállt meg, amelynek még nyoma sem volt hat hónappal azelőtt, amikor a helyszínkeresők ott jártak.

A kambodzsai nép vendégszeretete minden látogatót megérintett. *"Nagyon hálás vagyok azért, hogy részt vehettem ebben a filmben* - nyilatkozta Angelina Jolie a Siem Reapban tartott sajtótájékoztatón. - *Az ittlétem megváltoztatta az életemet... Mindent más szemmel nézek - az életemet, a munkát, a lehetőségeinket. Ez a legcsodálatosabb hely, ahol valaha jártam."*

Az APSARA, az Angkor Wat műemlékeit védő testület, amelyet az ENSZ támogat, engedélyt adott a hatalmas romváros egyes pontjain való forgatáshoz. Természetesen aggódtak a túl sok ember jelenléte miatt, de az antik épületek a munka során nem szenvedtek károsodást, így a hatóság képviselői is elégedettek voltak.A forgatás komoly gazdasági fellendülést hozott a vidéknek, amely alaposan rá is van szorulva. A műemléken, a szállodákon, a boltokon és éttermeken kívül a film munkalehetőséget is teremtett többszáz helyi lakos számára - ha csak időlegesen is. 100 buddhista szerzetes például statisztaként szerepel a filmben.

"Óriási vállalkozás volt - mondja Lloyd Levin producer. - *Megpróbáltunk valami friss dolgot a vászonra varázsolni, de ez technikailag elképesztően bonyolult volt. Nincs olyan vizuális trükk, amit ne alkalmaztunk volna a filmben, van olyan jelenet is, amiben egyszerre többet is."*

„Nem sokban különbözik Lara azoktól a karakterektől, akiket eddig eljátszottam. Tény, hogy elsősorban romlott, velejéig rossz nőket alakítottam, ám ez a szerep komoly kihívások elé állított. Lara nem számító, tökéletesen tisztában van azzal, hogy mit akar, és azt el is éri, bármi áron. Nagyon könnyedén veszi az életet, ami rám nem igazán jellemző. Nem volt gondom az angol akcentussal, hiszen egy akciófilmben ilyen részleteket nem igazán lehet kiemelni. Azért próbáltam úgy megoldani, hogy egyszerre tűnjek kékvérű lédinek, és erőszakos tyúknak. Az egyik percben még egy kötélen lógtam a mélység felett, a másikban pedig elegánsan szürcsölgettem a teát. Igazán nehéz feladat volt. Néha azt gondoltam magamban: hát csinál ilyen mutatványokat egy komoly színésznő? Aztán már nem érdekelt, élvezni kezdtem a dolgot."

Angelina egyetlen problémája, hogy még mindig képtelen Larát normálisan irányítani. Az akkori élettársa, a szintén színész Billy Bob Thornton egy alkalommal megkérte, segítsen neki egy pályán, mert elakadt. Jolie felhívta a Paramount filmstúdiót, majd a játék egyik fejlesztőjét, és könyörgött, hogy küldjenek neki egy ismertetőt, mert hozzá sem tud szagolni a dolgokhoz: *„Még mindig béna vagyok, ha játszani kell vele.* - vallja be - *Ez van."*

A 2001-ben bemutatott első epizód jó fogadtatása szinte ordítva követelte a második részt is, ez végül két évvel később került a mozikba. Az Élet Bölcsője alcímet viselő darab főszereplője ezúttal is Angelina Jolie volt, Simon West rendező helyett azonban Jan de Bont került az irányító szerepbe. Természetesen folytatáshoz mélto volt az előzetes várakozás is. A sztorinak sokkal vadabbnak, izgalmasabbnak, lebilincselőbbnek kellett lennie, mint elődje. Sajnos ezen törekvés nem jött be, a közönség, illetve a szakma is meglehetősen hűvösen fogadta az újabb kalandot.

V. 1. 1. 6. A filmzene

A mozi dallamait igazi nagyágyúk hozták össze, olyan nevek működtek közre a filmzenében, mint a U2, a Nine Inch Nalis, vagy Moby. Érdemes átböngészni a hivatalos dallistát:

Elevation (Tomb Raider Mix) - U2
Deep - Nine Inch Nails
Galaxy Bounce - Chemical Brothers
Get Ur Freak On - Missy Elliott (featuring Nelly Furtado)
Speedballin' - Outkast
Ain't Never Learned - Moby
The Revolution - BT
Terra Firma (Lara's Mix) - Delerium (featuring Aude)
Where's Your Head At - Basement Jaxx
Illuminati - Fatboy Slim (featuring Bootsy Collins)
Absurd (Whitewash Edit) - Fluke
Song Of Life - Leftfield
Edge Hill = Groove Armada
Satellite - Bosco
Devil's Nightmare - Oxide & Neutrino

V. 1. 2. Tomb Raider 2: Az élet bölcsője

V. 1. 2. 1. Adatlap

- Eredeti cím: Lara Croft Tomb Raider- The Cradle of Life
  Hossz: 130 perc
- Rendezte: Jan de Bont
- Írta: Steven E. de Souza, James V. Hart, Dean Georgaris
- Zene: Jonathan Davis, Fieldy, James „Munky" Shaffer, David Silveira, Alan Silvestri, Brian Welch

V. 1. 2. 2. A történet

Pandora Szelencéjét valahol Afrikában rejtették el, az Élet bölcsőjének nevezett helyen, s azt beszélik, a legsötétebb gonosz erő lakozik benne, mely valaha létezett. Jonathan Reiss (Ciarán Hinds), a megszállott Nobel-díjas tudós éppen emiatt vadászik rá, és megszerzéséért nem sajnál semmilyen árat. A hírhedett dobozban sejtett pusztító erőt akarja megkaparintani - bármi is legyen az -, és

vele a világ feletti uralmat. Lara Croftra (Angelina Jolie) és társaira vár a feladat, hogy megmentsék a világot, és előbb találjanak rá a baljóslatú tárgyra, mint az ördögi Reiss...

V. 1. 2. 3. A kulisszatitkok

Angelina Jolie az új évezred elején vágott bele először a nagy kalandba, és öltötte magára a számítógépes játékokból ismert akcióhősnő vonzó alakját. Akárcsak az első film előtt, most is kimerítő edzésterv szerint hajtotta végre a legváltozatosabb gyakorlatokat: tanult kick-boxot és harcművészeteket, valamint fegyverekkel bánni, gimnasztikázott, motorbiciklizett, súlyzózott, részt vett egy általános fitnesz tréningen és lazításképpen jógázott. "Ez az egyik legnagyobb kihívást jelentő szerepem - mondja a színésznő. - Egy darabig azt hittem, a kitartó gyakorlás révén végül eljutok odáig, hogy minden porcikámban érzem az akcióhőst, de az az igazság, hogy nagyon nehéz nap mint nap átkapcsolni "Lara-üzemmódba" és felvenni a harcot avilággal."

Ezzel együtt Jolie élvezettel készült az újabb erőpróbára, hogy eljátssza ezt a nem mindennapi hősnőt, és amint a film határozott körvonalakat öltött, alig várta, hogy ismét belebújjon a bőrébe. *"Lara nem sztereotip figura* - mondja. - *Van benne valami titokzatosság, és nem csak a saját világába merül, mint a legtöbb hozzá hasonló hősnő."*

Most, második alkalommal már nagyobb önbizalommal vetette bele magát a komoly fizikai terhelést jelentő felkészülésbe. Rendkívül összeszedetten és minden eddiginél keményebben dolgozott azon, hogy a szereplő újonnan bemutatott képességeinek eleget tudjon tenni. Akárcsak az első filmben, most is olyan női akcióhőst állít a közönség elé, akire a rajongók minden korosztályból fel tudnak nézni. Az eredeti "Tomb Raider" interaktív játék alkotói érthetően nyugtalanok voltak, amikor teremtményüket először vitték filmre, hiszen Lara Croft volt ebben a műfajban az első női modell. De Angelina Jolie-val a főszerepben mindenki bízott abban, hogy a karakter sikeres figurává válhat a mozikban is. Az újabb filmben pedig Lara Croft alakja tovább fejlődött és finomodott.

"Hangsúlyossá akartuk tenni mindazt, amitől Lara és a Tomb Raider különleges - magyarázza Lloyd Levin producer. - *Nyilvánvaló, hogy elsősorban Angelina Jolie-nak köszönhetően működött olyan jól az első film, ezért olyan történetet akartunk írni, mely további dimenziókkal gazdagítja alakját és még nagyobb kihívásokkal szembesíti. Úgy találtuk továbbá, hogy a globális elemek éppolyan erősek, mint az a tény, hogy Lara egyik lábbal az ősi történelem talaján áll, a másikkal pedig egy nagyon valóságos, a korszerű technológia által áthatott világban. Ezért ezeket az elemeket szintén nyomatékossá tettük."*

A producerek örültek, hogy olyan, az akciófilmekben jártas rendezőt sikerült megnyerni a filmhez, mint Jan De Bont. A rendezőt kezdettől fogva érdekelte a projekt, és ezzel a munkával egy álom vált számára valóra. *"Mindig is imádtam Lara Croft figuráját, egy hozzám hasonló rendező számára ő ideális hősnő* - mondja. - *Ráadásul Angelina Jolie nemcsak rendkívül tehetséges, hanem elég merész ahhoz, hogy maga végezze a legmeredekebb mutatványokat is."*

"Mikor megtudtuk, hogy Jan De Bont érdeklődik a film iránt, már csak az ő személyében gondolkodtunk - mondja Levin. - *Ebben a filmben kétszer annyi akció van, mint az előzőben, és ezeket azzal az intenzitással kell megvalósítani, mely pontosan az ő stílusa. Jan nagyon ért az akciókhoz, tökéletesen biztos abban, hogyan kell elérni a valóságban gyökerező feszültséget."*
Dean Georgaris forgatókönyvíró kezdettől szorosan együttműködött a rendezővel. *"Jan volt a vezető erő az akciójelenetek során, és jelentősen növelte vizuális hatásukat* - mondja. - *Nála jobban senki sem tudja, melyik elem hatásos, és melyik nem."*

Angelina Jolie a szerződés aláírása után leginkább abban reménykedett, hogy erőteljes, érdekes kollégákkal dolgozhat együtt; ezek egyike Gerard Butler volt. A színész az egykori ügynököt, Terry Sheridant játssza, akit azért hoznak ki egy kazahsztáni börtönből, hogy Larát elvezesse Reisshez.

"Sheridan romantikus kalandba keveredik Larával, és ezzel nagyon megbonyolítja a nő életét - mondja Butler. - *Veszélyes és kiszámíthatatlan férfi, nagy pusztításra képes, és a köztük lévő sajátos vonzás miatt Lara nagyon sebezhetővé válik. Míg együtt vannak, a közönség végig arra kíváncsi, vajon sikerül-e becsapnia a nőt. A története alapján a néző sejti, hogy sikerül, de kettejük szenvedélyes kapcsolata miatt mégis abban reménykedik, hogy nem fogja."*

A film zseniális főgonosza szerepében Ciarán Hinds látható. *"Jonathan Reiss rendkívül hideg ember, és szemernyi lelkifurdalása sincs* - jellemzi röviden a szereplőt Hinds. - *Tudomást szerez arról az elképzelésről, hogy Pandora Szelencéjében a pusztítás legfőbb eszköze lehet, ezért meg akarja kaparintani. Croft azonban mindig előtte jár, így egy ravasz macska-egér üldözéses játék kezdődik közöttük. Amilyen könyörtelen és számító az általam játszott szereplő, olyan életteli, szenvedélyes és dinamikus az ellenfele. Csupa olyan tulajdonsága van, mely Angelinára a valóságban is jellemző. Közismert, hogy mindig rendkívül lenyűgöző a megjelenése. Nos, az egyik jelenetben, amikor a sötétből elém bukkant, olyan szép volt, hogy egészen elállt a lélegzetem. Angelina melegsége, vidámsága, társasági lénye és fantasztikus segítőkészsége nemcsak nekem, hanem minden résztvevő számára csodálatos élménnyé tette a munkát."*

Djimon Hounsou játssza Lara barátját, Kosát, akit még a főiskoláról ismer. *"Kosa a tanulmányai befejezése után a gyökereit keresi, hogy javítson a maszájok életén* - magyarázza Hounsou. - *Ez nagyon személyes tapasztalat számára, és a forgatás alatt számomra is azzá vált. Láttunk csodálatos tájakat Kenyában és Tanzániában, filmeztünk az Isten Hegyén, egy működő tűzhányón. Rendkívüli élmény volt ott állni a forró talajon."*

Lara Croft mulatságos kiegészítője a két kísérője, Bryce (Noah Taylor) és Hillary (Christopher Barrie). Mindkét színész játszott az előző részben is, és nem csekély mértékben a Jolie-val való közös munka miatt vállalták az újabb kalandot. Til Schweiger, az egyik legnépszerűbb német sztár formálja meg Dr. Reiss jobbkezét, Seant, aki szó szerint bármit megtenne, amire főnöke utasítja. *"Brutális gyilkológép, ezzel együtt van néhány vicces beszólása, mely ellensúlyozza az elveteműltségét* - mondja. - *Ez olyan klassz ezekben a figurákban, hogy mind olyan sokarcú."*

A gonosz szereplők sorát Simon Yam és Terence Yin egészítik ki. Yam a hongkongi mozi egyik vezető alakja, már 25 éve dolgozik a pályán és több mint 125 filmben vett részt. Őt elsősorban Angelina Jolie színészi és kaszkadőr képességei nyűgözték le, és saját bevallása szerint nagyon ösztönzően hatott rá a játéka. Yin szintén sokat tanult a forgatás során, és elmondta, hogy az volt a célja, hogy ne a tipikus ázsiai rosszfiú sémáját hozza.

Jan De Bont évekig dolgozott operatőrként, így nem csoda, hogy a munka során egyik legfőbb célkitűzése volt, hogy a film vizuálisan is a lehető legizgalmasabb legyen. Ehhez elsőrendű stábot válogatott össze. Egyik legjobb választása a háromszoros Oscar-díjas vágó, Michael Kahn volt, aki szintén rendkívül jártas az akciófilmek világában. Az előző Tomb Raider-film jó néhány alkotója szintén feladatot kapott ebben a produkcióban is, így például Kirk M. Petrucelli látványtervező. *"A filmben igen változatos helyszínekkel találkozunk, kezdve a gazdagon díszített, földalatti múzeumtól Reiss ultramodern, csupaüveg irodájáig* - mondja Petrucelli. - *Ráadásul Lara olyan fantasztikus helyekre jut el, mint a Terrakotta Katonák barlangja, ahol elég egy rossz mozdulat, és az ember örökre a föld alatt marad; vagy az Árnyékharcosok sírja, melynek visszataszító teremtményei a legsötétebb félelmeket váltják ki az emberből; az utolsó pedig a Belső Kvadráns, a Pandora-szelence lelőhelye, és ez Lara legveszélyesebb vállalkozása."*

Mikor megszületett az elképzelés a különféle helyszínekről, Petrucelli és díszletező csapata nekilátott mindezt megvalósítani. 102 díszletet emeltek három kontinensen: Afrikában, Európában és Ázsiában. *"A valódi tér, a méretek és a szerkezet tekintetében a legnagyobb konstrukció a Luna Templom volt, melyet a Pinewood stúdióban hoztunk létre* - mondja. - *Mivel ezzel kezdődik a film, sok energiát fektettünk bele, hogy csodásan nézzen ki."*

A másik izgalmas díszlet, mely ugyanitt készült, a Virág Pagoda tér volt, mely eredetileg Shanghaiban található. Egy bonyolult kaszkadőrjelenet helyszínének készült, és komoly gondot fordítottak arra, hogy az utolsó részletig minden tökéletesen valósághű legyen. Sonja Klaus díszlettervező Hongkongba küldte asszisztensét autentikus kellékek beszerzéséért. Mivel éjszakai jelenetről van szó, több száz neonfelirat látszik a sötét égbolt előtt. Mivel a hitelesség volt a cél, Hongkongból hívtak egy kalligráfust, hogy tökéletes mandarin nyelven alkossa meg a feliratokat, melyek mindegyike lefordítható.

"Angelina kaszkadőrként is bátran vállalhatna munkát - mondja Simon Crane, a kaszkadőri munka koordinátora és a másodstáb rendezője, aki az előző rész munkái alatt is Jolie mellett dolgozott. - *Rendkívül fitt, és mivel mindent maga akart végrehajtani, időnként már vissza is kellett tartanunk. Nagyon gyorsan tanul, és néha igazán zavarba ejtő dolgot kértem tőle. Például korábban lovagolt, ezért megkértük, hogy ezúttal női nyeregbe üljön, és menet közben egy elég nehéz fegyverrel tüzeljen, újratöltsön és megint lőjön."*

A trükkös mozdulatok mellett, melyeket Jolie a küzdőjelenetekhez és az impresszív jet-ski jelenethez tanult, a legijesztőbb mutatvány az volt, melyet Gerard Butlerrel hajtott végre: fejjel előre kellett leugraniuk kb. 45 méter magasról. Lara Croft és Terry Sheridan menekülnek Dr. Reiss laboratóriumából - ez a bonyolult jelenet a valóságban két részből tevődött össze; először Jolie és Butler ugrottak le a szikláról, majd a kaszkadőrök következtek, akik hússzor ugrottak ki helikopterekből, és további nyolcszor a hongkongi International Financial Center toronyból, mely ugyan befejezetlen, de a világ harmadik legmagasabb épülete. Bár a hatóságok többször elutasították a filmeseket, végül mégis megkapták az engedélyt, hogy az építmény 84. emeletéről leugorjanak. "Az volt a legnehezebb, hogy a két embernek speciális öltözéket kellett viselnie, együtt ugrania vagy "repülnie" mintegy 300 méter magasból, aztán az ejtőernyőiket mindössze 60 méterre a talajtól kinyitni - emlékezik vissza Crane. - Kellett továbbá egy harmadik személy, aki együtt ugrik velük és filmre veszi az egészet. Hosszas keresés után találtunk rá a nagyszerű svéd csapatra, akik meg tudták valósítani ezt a rendkívül szoros formációt. Lenyűgöző látvány, az embernek torkában dobog a szíve, amikor nézi.

Ezek a dolgok teszik a filmet annyira látványossá, egyben meg is haladják az előző filmben elért magas színvonalat. A határokat feszegeti, tovább viszi a dolgokat, és minden átlagon felüli intenzitással történik."

A hathónapos, világkörüli forgatás során a stáb a London környéki Pinewood stúdióban rögzített belső felvételek mellett forgatott Görögországban, Walesben, Hongkongban, Kínában, Kenyában és Tanzániában. A film nyitójelenetei Santorini szigetén készültek. Mivel a szigetet sokan hiszik az egykori Atlantisznak, igencsak alkalmas helyszínnek bizonyult egy Lara Croft kalandhoz.

Ezt követően visszatértek Walesbe, ahol Snowdonie hegyei között rögzítettek néhány jelenetet. Emellett Wales helyettesítette Kínát is a filmben, és a díszletezők csodálatosan meggyőző kínai falut húztak fel egy festői tóparton. A jelenethez az itt élő kínaiak köréből válogattak statisztákat.

Miután végeztek, a stáb felkerekedett Afrika felé, hogy ott teljesítsék ki a kalandokat. A Mount Kenya hófödte csúcsai is szerepelnek azokon a felvételeken, melyek az ország rendkívül változatos földrajzát látni engedik, valamint a Rose sivatag, egy varázslatos és egyedülálló rejtekhely a Turkana-tó közelében. Ebben a régióban sok helybeli még sohasem látott mást a faluja lakóin kívül, nem is szólva egy "másik világból" jött filmes stábról.

A filmbeli rejtélyes törzset az északnyugati Loruk faluban élő Pokot törzs tagjai közül válogatták ki. A 80 kiválasztott statiszta csak a törzsfőnök engedélyével vehetett részt a filmben. Ezek a nomád emberek egyszerű, tradicionális kecskebőr holmikat viselnek, közösségük mintegy húszezer főt számlál. Legtöbben még sosem láttak filmet, és csak néhányan, akik a közeli városokban használnak elektromos áramot, láttak egyáltalán televíziót. A tolmácsuk már hallott az Internetről, de fogalma sincs róla, hogyan működik.

A kenyai tartózkodás alatt tárgyalások zajlottak a hatóságokkal, hogy egy kisebb létszámú csoport számára engedélyt szerezzenek a szomszédos Tanzániában, egy aktív vulkánon történő forgatáshoz. A maszájok földjén lévő hegyet a helyiek Ol Doinyo Lengainak nevezik, ami annyit tesz, hogy "az istenek hegye". 1983-ban a

tűzhányó kitört és teljesen elpusztította a környező növényzetet. Kisebb kitörések mindig előfordulnak, az egyik éppen azon az éjszakán történt, mielőtt a stáb Kenyából iderepült volna. A vulkán magassága eléri a tengerszint feletti 2940 métert, vagyis elég magas ahhoz, hogy néhányan fejfájást, fáradtságot, szédülést és légszomjat érezzenek a tetején.

Időközben a Pinewood stúdióban elkészültek a Luna Templom díszletei, és Dr. Reiss csupa üveg és acél laboratóriuma is. Szintén itt fogadták azt az öt, eredeti terrakotta harcosszobrot, melyet a kínai kormánytól sikerült kölcsönözni erre az alkalomra. Megérkezésük után további hatvan, kicsit eltérő katonát készítettek, és felállították őket a barlangban, készen arra, hogy Lara Croft felfedezze őket.

V. 1. 2. 4. A filmzene

A második film zenéjét ismét kiváló zenészeknek köszönhetjük, közreműködött többek között a The Dandy Warhols, a P.O.D. , vagy éppen Moby.

Heart Go Faster - Davey Brothers
The Only Way (Is the Wrong Way) - Filter
Bad Girl - Alexandra Slate
Satellite (Oakenfold Remix) - P.O.D.
The Last High - The Dandy Warhols
Time - Saliva
Leave You Far Behind - Lunatic Calm
Jam for the Ladies (Jason Nevins Remx) - Moby
Starting Over - The Crystal Method
You Can't Look Away - Sloth
I Hate This - Nadirah "Nadz" Seid
Reason Is Treason - Kasabian
Into Hell Again - 3rd Strike
Tears from the Moon (Carmen Rizzo Stateside West Chillout Mix) - Conjure One (featuring Sinead O'Connor)
Flight to Freedom - David A. Stewart
Pandora's Box - Alan Silvestri

V. 2. Egyebek és kacatok

V. 2. 1. Lara, az aranybánya

Szinte hihetetlen, mennyi formában lehet meglovagolni egy karakter sikerét, a Tomb Raider marketing szakemberei bizony értik a dolgukat. A tíz év alatt annyi mindennel rukkoltak elő, hogy teljesítményük elismerésre méltó. Képregények, babák, hátizsákok, ágyneműk, könyvek, sapkák, képeslapok, szendvicsek, ékszerek, kulcstartók, konyhai kiegészítők, magazinok, hűtőmágnesek, zenék, szövések, telefon előlapok, fényképalbumok, gombok, poszterek, serlegek, pólók, karórák, napszemüvegek, törölközők, vécépapírok (!), gyerek játékok, pénztárcák...Napestig sorolhatnánk. Ebből kiderül, Lara Croft ma igen kapós árucikknek számít, és a második film relatív bukásának hatását most remekül ellensúlyozza a hetedik rész. Erre nem lehet mást mondani, csak azt: hogy ez miért nem nekünk jutott eszünkbe?

V. 2. 2. Nude Raider

Lara Croft minden bizonnyal a számítógépes játéktörténelem legszexisebb karaktere. A copfos, rövid nadrágos, bakancsos lány falatnyi zöldes trikóban domborít, kis hátizsákján kívül elmaradhatatlan két 9 mm-es, utántöltésre soha nem szoruló stukkerje is. Hosszú combjai, dús keblei mellett figyelemre méltó ruganyossága, nemcsak jól fut, úszik és mászik, hanem kiválóan lő is. Sikerét az eladott játékokon kívül több dolog mutatja. Lara Croftnak már temérdek manöken vagy színésznő megszemélyesítője volt (egyik csinosabb, mint a másik). Ők számítógépes vásárokon, video klipeken, CD lemezeken népszerűsítik - elég hatásosan - a játékot, a figurát, sőt egyre inkább a figurán keresztül magukat is. Az interneten tömegével találhatók Lara Croftnak szentelt lapok, képekkel, hangokkal, ismertetésekkel, van természetesen több Tomb Raider Webring is. A szexi lány megmozgatja a fiúk, fiatal férfiak fantáziáját. Ügyes hackerek belemattattak a Tomb Raider programokba, és sikerült levarázsolniuk Lara amúgy sem túl sok és amúgy sem túl nagy ruhadarabjait (a hátizsák és pisztolytáskák megmaradtak :) A Nude Raider (Pucér Rabló) nevű kiegészítés letölthető a megfelelő helyekről. Mondani sem kell, hogy ettől az apró beavatkozástól a Tomb Raider eladások megint megugrottak, így nyilván a gyártó Eidos sem bánta, hogy így alakult.

I. A Hitman históriáskönyve

I. 1. A teljes történet

Otto Ort-Meyer sohasem bírta elviselni, ha valaki kineveti. Az pedig különösen fájt neki, hogy tudóstársai tették ezt a gazságot vele. Az 50-es években elhatározta, hogy megismeri a kromoszómák minden titkát, elmerül a genetika fantasztikus tudományában, és megpróbál emberi lényt klónozni. Egy jobbat és tökéletesebbet, mint az eddigi, természetes úton született példányok.

A hatvanas évekre elkészült a negyvenhetes sorozat, melynek csak egyetlen tagjáról vannak információink. A jelentések szerint három sorozat létezett, ezeket 17-es, 47-es, 48-as számok jelölték. Ebben az időben a klónok azonosítása érdekében vonalkódot bigygyesztettek a tarkójukra. Az elkövetkezendő harminc év a Negyvenhetes felnevelésével és kiképzésével telt.

1999-ben 47-es rájött arra, hogy menekülnie kell, hiszen Ort-Meyer piszkos célokra akarta őt felhasználni. Kihasználva az adódó alkalmat (amit nyilván a professzor biztosított számára) sikerült is meglógnia az intézetből, és néhány hónap múlva már a titokzatos Ügynökség kötelékében szolgált, bérgyilkosként.

A következő évben olyan nagykutyákat tett el láb alól, mint Lee Hong, Frantz Fuchs, Pablo Ochoa, vagy Arkadij Jegorov. Zavarba ejtette a tény, hogy minden áldozatánál leveleket talált, melyek arra utaltak, hogy a fickók jól ismerték egymást. A levelekben egy speciálisan kiképzett, szuperemberekből álló hadseregről volt szó, és egy professzorról, aki vállalta ennek az előállítását.

2000-ben az Ügynökség rájött, hogy a megbízások mögött ugyanaz az ember áll, és most Negyvenhetesre vetette ki a hálóját. Óriási összeget kínált fel annak fejében, hogy Hitman ellátogasson egy román elmegyógyintézetbe, és ott végezzen egy átlagos orvossal. Mikor azonban a portásnak megmondta a mindig használt, megszokott álnevét (Tobias Rieper), a serény munkás azonnal értesítette a professzort arról, hogy „gyermeke" megérkezett. A bérgyilkos – ahogy mindig – hibátlanul elvéhezte feladatát, ám a küldetés teljesítése közben belebotlott a már Lee Hong területén látott CIA ügynökbe. Kiszabadította, mire a kém egy titkos lejárathoz vezette, mely az épület alá vitte kopasz barátunkat. Odalenn rémisztő jelenetek történtek. Ort-Meyer érezhetően nem szívlelte azokat a klónokat, akik önálló gondolkodással rendelkezik, akikben kialakult az én-kép. Negyvennyolcasokat, egy továbbfejlesztett sorozatot küldött Hitman elpusztítására, ám nem járt sikerrel. Mikor kivégezte rokonait, a Negyvenhetes rájött a szörnyű igazságra. Már csak egy valamire tudott gondolni: a bosszúra. Egy halott klón testét használva végül bejutott a professzor privát lakhelyére, és végzett alkotójával. Ezek után sietve elmenekült az időközben kommandósokkal teli helyszínről.

A Hitman 2: Silent Assassin nyitó jelenetében egy titokzatos figura, valamit Szergej Zavarotko beszélgettek az orosz férfi testvéréről, Arkadij Jegorovról. Az idegen azt állította, hogy Szergej bátyját klónozták, ám ő először nem hitte el a történteket. Végül együtt mentek a román intézetbe, ahol megtalálták és végignézték a biztonsági kamera felvételeit. Szergejt lenyűgözte Negyvenhetes technikája, és egyből az iránt kezdett érdeklődni, vajon vállalna-e külön megbízatásokat. A furcsa idegen vállalta, hogy megtalálja Negyvenhetest, akárhol is legyen.

A Romániában történt incidens óta senki sem hallott a láthatatlan gyilkosról. Teljes titokban Szicíliában telepedett le, egy pap fogadta be. Kertészkedéssel töltötte idejét, és közben vagyonából támogatta a templomot. Mindeközben bárhogy is próbált, nem tudott szabadulni a múlt gyötrelmeitől, kínozta a gondolat, hogy megannyi ember életét kioltotta, még ha azok meg is érdemelték. Egy rettenetes napon azonban Vittorio atyát elrabolta a helyi maffiafőnök, így Negyvenhetesnek újra fel kellett vennie a kesztyűt, valamint a hozzá tartozó sötét öltönyt. Felvette a kapcsolatot Dianával, az Ügynökség összekötőjével, aki örömmel fogadta, hogy visszatér az üzletbe. Alkut ajánlott: az Ügynökség információt szolgáltat az atya hollétéről, Hitman pedig néhány küldetés erejéig újra szolgálatba áll. Sajnos azonban hiba csúszott a számításba, hiába vállalta fel a vezér meggyilkolását, Vittorio atya nem volt ott, ahol Diana állította.

Már nem volt visszaút. A missziók sorra követték egymást. Negyvenhetes először négy orosz tábornokot intézett el, majd Japánba utazott, hogy végezzen Masahiro Hayamotóval, következő célpontjával. A küldetés meglehetősen trükkösre sikeredett, de a kegyelem ismeretlen volt előtte. Először Hayamoto fiával végzett, majd a testére erősített jeladó elvezette az apa főhadiszállására is, ahol ismét kegyetlenül lecsapott. Munkája ezután Malajziába szólította, ahol egy ismert hackert, majd annak playboy ikertestvérét is eltette láb alól. Nem kérdezősködött: a munkáját végezte, egy jó barátja megmentése érdekében. Köztünk szólva, az egyetlen barátja megmentése érdekében.

Indiában leszámolt néhány terroristával és vallási fanatikussal, azonban az egyik küldetés során nem várt dolog történt. Egy hozzá a megszólalásig hasonló férfi támadta meg őt, nem sokkal a küldetés vége előtt. Ez gondolkodóba ejtette emberünket. Szergej határozottan elégedett volt. Ám eszébe jutott, hogy most, hogy leszámolt mindenkivel, aki tudott terrorista múltjáról és jelenéről, halott, már csak egy valaki dobhatja őt fel. Maga a végrehajtó. A média felfedte kilétét, és ez nyugtalansággal töltötte el. Negyvenhetest gyanúsította azzal, hogy megszellőztette, ő áll a dolgok hátterében. Így éppen az az ember vált szemében célponttá, aki minden zavaros ügyétől megszabadította.

Az Ügynökség azzal bízta meg legjobb ügynökét, hogy végezzen Szergejjel, ez által fitogtatva erejüket a potenciális megrendelők előtt. A szentpétervári akció azonban balul sült el, Szergej ugyanis számított a támadásra, és csapdát állított. Hitman végzett „testvérével", akit azért küldtek oda, hogy semlegesítse őt magát. A hulláról leemelte a headsetet. A vonal túlsó végén Szergej volt, akitől megtudta, hogy a kopasz ellenség a 17-es sorozatból való volt. A rövid beszélgetésből az is kiderült, hogy természetesen az orosz áll Vittorio atya elrablása mögött. A Negyvenhetes visszamenekült Szicíliába, hol azonban már várták őt.

Véres csata kezdődött a templomban és környékén. Bosszú, bosszú, bosszú – csak ez járt Hitman fejében. Egyesével végezte ki a

testőröket, végül magát Szergejt is. A leszámolás után Vittorio atya ugyan még életben volt, de sérülései igen súlyosnak bizonyultak. Azt a tanácsot adta Negyvenhetesnek, hogy éljen jó életet, majd feloldozta. A kopasz gyilkos ezzel elhagyta a templomot. Leszámolt mindennel és mindenkivel, ezalatt pedig elvesztette az egyetlen embert, akiben valaha is megbízott. Döntésre jutott: a gyilkoláshoz ért, akkor azt fogja tenni. Amit ő helyesnek vél. És csakis azt.

A Contracts némileg eltért az eddigi epizódoktól. Ebben ugyanis egy, a negyedik részben esedékes misszió után láthatjuk a Negyvenhetest. Egy meglehetősen balul sikerült küldetés után vagyunk tehát, kopasz gyilkosunk igen rossz állapotban van. A párizsi operaházban elkövetett merénylete után valaki követte, és súlyosan megsebesítette. Fournier nyomozó valahonnan megszerezte a titkos információkat Hitman kilétéről. Delíriumában felidézi néhány korábbi küldetését, és eddig nem ismert részletek is beugranak. Eközben egy ismeretlen férfi nagyjából összefoltozza, így megmenti életét.

Amikor visszanyeri eszméletét, azonnal menekülnie kell, az épületet ugyanis kommandósok zárták körbe. Hamar döntésre jut: Fournier túl sokat tud róla ahhoz, hogy életben maradjon. Negyvenhetesnek sikerül észrevétlenül megölni, majd a felfordulást kihasználva a repülőtérre menekülnie. A gépen Dianával találkozik, aki elmondja neki, hogy az Ügynökség igen nehéz helyzetbe került, de azt állítja, sejti, honnan érkezett a támadás.

És el is érkeztünk a legfrissebb epizód, a Blood Money cselekményéhez. Az egy év múlva esedékes elnökválasztás kampánya éppen elkezdődött, s a klónozás kérdése a középpontba került a hírverés során. Spaulding Burke alelnök halálos balesetet szenvedett, a hivatalban lévő elnököt pedig a kongresszus arra kényszerítette, hogy egy olyan alelnököt válasszon meg, aki hevesen ellenzi a klónozás minden formáját. Az elnök azonban hajlik arra, hogy engedélyezze az Államokban az embermásolást. Megkezdődött a kampány, melynek sokkal nagyobb tétje volt annál, ki lesz a világ vezető gazdaságának első embere.

Az elmúlt években az Ügynökségnek ellenlábasa akadt. A Menedék szintén gyilkosokat hozott létre, és bekerültek a legmagasabb washingtoni körökbe is. Az ő jelöltjük volt a frissen megválasztott alelnök, Daniel Morris, aki ellenezte a klónozást. A Menedék emberei így akarták elérni, hogy kisöpörjék a konkurenciát a piacról, ők pedig hallgatólagos állami beleegyezéssel tovább folytathassák alkotó munkájukat. Hogy ne kerüljön homok a gépezetbe, biztosra akartak menni, így megszervezték a jelenlegi elnök meggyilkolását.

Alexander Leland Cayne, a Menedék első embere nyilvánosan mindig a klónozás bevezetése ellen foglalt állást, a háttérben azonban hosszú ideje vadászott Negyvenhetesre, hogy belőle készítse el a jövő tökéletes klónjait. Próbáltak nyomást gyakorolni az Ügynökségre annak érdekében, hogy szolgáltassák ki nekik Negyvenhetest. A párizsi események után, a körözés alatt álló Negyvenhetes elhatározta, hogy meghúzódik, amíg rendeződnek a dolgok.

Diana szerint egy tégla volt az Ügynökségbe, akit Negyvenhetes el is intézett. Nem volt nehéz dolga, ugyanis alkoholproblémái miatt elvonókúrával kezelték egy félreeső intézetben. Itt ismét összefutott a „gatyás" CIA ügynökkel, aki szabadulása fejében újra érdekes információkkal szolgált. Mindeközben a Menedék továbbra is a tökéletes gyilkos nyomában volt, s Tom Steward népszerűsége nőttön-nőtt.

Egy las vegasi akció után Smith ügynök elárulta Negyvenhetesnek, hogy egy csoport az elnök meggyilkolására készül. Mindeközben Diana az Ügynökség szigorú utasítására megszakította minden kapcsolatát Hitmannel.

Negyvenhetes elvállalta a legújabb feladatot, mely szerint meg kellett volna gyilkolnia Daniel Morris alelnököt, a Menedék emberét. Az ellenséges szervezet utolsó bérgyilkosát is el kellett intéznie, Mark Parchezzi III-at, az Albinót. Negyvenhetes csodával határos módon teljesítette a küldetést, és életben maradt.

Visszatérve a búvóhelyére, szembesülnie kellett azzal, hogy a Menedék ismeri rejtekét. Diana hirtelen betoppant, és egy tűt döfött a bérgyilkos nyakába. Orvosi csapat özönlött a szobába, és mintát vettek Negyvenhetes DNS-éből. Diana és Cayne később vígan sétálgattak együtt, és a férfi biztosította a hölgyet, hogy hatalmas szolgálatot tett a hazájának, és különösképpen a Menedék szervezetének.

Mindössze egy nappal később Cayne meghívott a házába egy gyanútlan újságírót, Rick Hendersont, hogy előadja az egész sztorit, persze az ő szemszögéből. Természetesen a történet tele volt hazugságokkal, Cayne célja ugyanis az volt, hogy a nyilvánosságot a klónozás ellen hagolja úgy, hogy bebizonyítja, mennyire veszélyes tud lenn egy elszabadult mesterséges ember. Diana itt már mint Cayne ápolónője tűnt fel.

Együtt indultak a gyászszertartásra, azzal azonban nem számoltak, hogy a hölgy mégsem olyan velejéig romlott, mint amilyennek hitték. Speciális ellenmérget kent az ajkára, és egy búcsúcsókkal köszönt el a felravatalozott klóntól. Negyvenhetes hamarosan magához ért, és mindenkit lemészárolt, akit csak talált a környéken.

Úgy tűnik tehát, hogy az Ügynökség újra működik, Negyvenhetesről azonban semmi hír. Mi azonban mégis megtudhatunk néhány információt a záró képsorokból. A kopasz túlélő Kínában lép be egy különleges étterembe, miközben annak szolgáltatásait dicséri. A tulaj helyesel, majd betessékeli egy hátsó szobába. Eddig tart tehát a történet, mely még nyilvánvalóan nem ért véget. Vagy úgy is mondhatjuk: a java még hátra van.

II. Hitman: Codename 47

II. 1. Bevezetés

A Hitman sorozat 2000-ben indult világhódító útjára, mégpedig PC platformon. A játék egy bérgyilkos kalandjait követi nyomon, olyan félelmetes valószerűséggel, hogy az embernek összeszorul a gyomra. A kopasz karakter első felbukkanása elég szép sikert aratott, köszönhetően a szabad játékmenetnek és a gyönyörű grafikának. Inkább előbbi a lényeges: az eligazítás során közlik velünk, hogy kit kell eltennünk láb alól, viszont a hogyanról teljes mértékben szabadon dönthetünk. A Rambo-stílus és a lopakodós-csendes őrült műfaj is kivitelezető, a készítők nem szabnak határt a játékosnak.

A megjelenést követően persze komolya aggályokat vetett fel a cucc, hiszen kimondottan erőszakos volt (naná, egy bérgyilkos életét bemutató program milyen legyen), és ez bizony sokaknak szemet szúrt. A játék iszonyatosan nehéz mivoltából fakadóan rengetegen szerettek bele, a Hitman: Codename 47 jókora rajongótáborra tett szert rövid idő alatt.

II. 2. A sztori

Amikor felébredünk, fogalmunk sincs, kik is vagyunk valójában. Egy ágyban térünk magunkhoz, meglehetősen baljós környezetben. Egy hang szól hozzánk a semmiből, aki tanítómesterünknek vallja magát. Nem tehetünk semmit, engedelmeskednünk kell. Az úton, ami ki van jelölve az egyén számára, mindenkinek végig kell mennie.

A Negyvenhetes sorozatszámú bérgyilkos klón élete most kezdődik csak igazán. A nyomasztó hangulatú tutorial után egy évet ugrunk előre az időben. Ekkora hitmanünk már elismert bérgyilkos, rengeteg megbízást kap napról-napra, s azokat tökéletesen el is végzi. Persze szakmai körökben elindul a találgatás, ki ő, sőt, néhányan a létezésében is kételkednek, annyira belesimul az árnyékvilágba. Mindeközben Negyvenhetes nem gondolkozik, teszi, amire utasítják, a International Contract Agency (ICA), vagyis az Ügynökség nevű fedőcég minden lépését irányítja.

Nem könnyű felfedni személyazonosságunkat. Hosszú, viszontagságokkal teli út rejti a választ. Hong Kong, Kolumbia, Budapest, Rotterdam rejti a mozaikdarabkákat, mely felfedi, mi végre vagyunk ezen a világon.

A kopasz bérgyilkosnak ebben az epizódban négy fő célpontja van:
- Lee Hong, a Vörös Sárkány hong kongi bűnszervezetének vezetője
- Pablo Belisario Ochoa, a kolumbiai drogbáró
- Frantz Fuchs, a nemzetközi terrorista
- Arkagyij Jegorov (Boris), a sikeres fegyverkereskedő.

A küldetések során talált levelekből, melyet a célpontok írtak egymásnak, nyilvánvalóvá válik, hogy ismerik egymást, vagy legalábbis valamilyen szintű munkakapcsolat van közöttük. Az események váratlan fordulatot vesznek, mikor az utolsó küldetésben, a román Bălăceanca nevű elmegyógyintézetben Negyvenhetes megdöbbentő felfedezést tesz. Rájön, hogy nem más, mint egy klónokból álló sorozat egyik tagja, egy őrült professzor, Dr. Ort-Meyer műve.
A doki azért hozta létre őt és testvéreit, hogy üzletet kössön azokkal, akiknek ilyen tökéletes gyilkoló gépekre van szükségük. Mikor Hitman kiszabadítja az itt fogva tartott ügynököt, arra is fény derül, hogyan beszélhet teremtőjével, hogy számon kérje rajta létezését. A professzor egy újabb sorozat tagjait, a Negyvennyolcasokat küldi el, hogy akadályozzák meg a randevút, azonban nem járnak sikerrel: a Negyvenhetes mindet lemészárolja. A végső találkozás során a teremtmény elpusztítja mesterét.

Hitman megtalálja Ort-Meyer személyes naplóját is. Talán segít felfognunk természetét, ha belelapozunk az őrült genetikus feljegyzéseibe.

1964 szeptember 5
A 4-es széria 47-es klónja ma elhagyta az inkubációs kamrát. Az első orvosi tesztek semmilyen hiányosságot nem mutattak. A regisztrációs kódja 640509-040147. Mint az összes többi klónnál a tarkójába lett tetoválva.

1970 augusztus 21
47-es nagyon tanulékony és gyors felfogó képességű. Befelé forduló és hallgatag, de a környezetét figyelmesen szemléli. A minap egy kísérleti nyúl szaladt hozzá. Megengedtük neki, hogy megtartsa. A nyúl az egyetlen lény aki iránt érez valamit 47-es.

1971 december 13
47-es ma egy rutinvizsgálat során megharapta egyik orvosunkat. A többi alkalmazottal jó a viszonya. Nyilvánvalóan az orvosi személyzettől fél. A jövőben egy őr fogja az orvosi részlegbe kísérni.

1972 április 10
Minden 4. szériás klónt beoltottak ma különböző vakcinával. Néhány klón, köztük 47-es szemmel láthatóan féltek a tűtől és ellenálltak az orvosnak. A két legerősebb ápolónknak kellett emiatt a kezelés közben lefognia 47-est. Remélem, hogy ez az incidens egy kivétel marad.

1975 január 12
A klónok tarkójára vonalkódot tetováltunk. Hála az új szkennernek, amit az épületben mindenhol elhelyeztünk, többé nem veszítjük el szem elől a fiainkat.

1978 febeuár 8
Egy ideje néhány klónunk figyelemreméltó képességeket fejlesztettek ki. Közülük 47-es az egyik. Noha csak néha vesz részt aktívan a tanórán, az egyik legjobb tanulónk. Testi adottságait tekintve is lenyűgözi a kiképzőket. Fiatal kora ellenére 47-es kitűnő lövő. Egyébként már több tanár is elvett tőle különböző csúzlikat és egyéb fegyvereket.

1984 május 15
Egy vérvétel alkalmával 47-es súlyosan megsebesített egy orvost. A szintén jelenlévő őr csak egy pillanatra volt figyelmetlen. Amikor a még eszméletlen orvost megtalálták több injekciós tű volt a karjában. 47-es az incidens során bámulatos nyugalommal viselke-

dett, ellenállás nélkül hagyta magát a szálására visszakísérni. Közben az őr elmagyarázta, hogy nem tudta megállítani 47-est. Mostantól megduplázzuk az őröket, hogy megvédjük orvosainkat 47-estől.

1987 november 16

Egy légionárius, aki a mai lőgyakorlatot felügyelte, hívta fel a figyelmemet 47-es "lövő művészetére". Ahelyett, hogy a megadott célokra lőne, 47-es különböző mintákat lőtt a céltáblára. A kiképző "Smiley"-ként írta le a mintákat. 47-es ismét bebizonyította, hogy tökéletes. De a tudata valószínűleg saját utakon jár.
Még sok a teendőm!

1989 szeptember 5

47-es ma 25 éves lesz ... e ténynek természetesen nincs tudatában. Érdekes módon időközben sok fiatalkori viselkedéséről leszokott, és egyre inkább úgy viselkedik mint egy felnőtt. Mintha csak a jövőbeli terveimhez teremtették volna. Azt a feltételezést is megkockáztatom, hogy ő a tökéletes klón.

1993 július 8

47-es klón minden edzésprogramot elvégzett. Véleményem szerint felkészült. Terveim változatlanok. Minden szükséges lépést megtettem az utolsó fázis megkezdéséhez ...

II. 3. Külső és Irányítás

II. 3. 1. A kezelőfelület

A Hitman első epizódjának nincs túlbonyolítva a kezelő felülete. A bal felső sarokban életerőnk jelenlegi állását láthatjuk, százalékban kifejezve, valamint információt szolgáltat a védő mellényünk állapotáról is. Itt találhatjuk egyébként az iránytűt is, és itt jelennek meg a különböző figyelmeztetések is. Figyeljünk arra, hogy milyen színű a szöveg, hiszen az is jelzi, miről van szó. A zöld üzenetek tárgyfelvételt jelentek, a kékek számunkra nagyjából semleges eseményekre utalnak, illetve az AI által elkövetett cselekményekre, ha pedig vörös üzenetet kapunk, készüljünk fel a legrosszabbra: lelepleződtünk!

A jobb felső sarok a fegyvereknek van fenntartva, megmutatja, hogy éppen milyen eszköz van a kezünkben, tehát mások számára is jól látható helyen. Ha újat akarunk kiválasztani, szintén itt jelennek meg a lehetőségek, almenük formájában, melyek megmutatják, hogy Hitman milyen tárgyakkal és fegyverekkel bír.

II. 3. 2. PC irányítás

II. 3. 2. 1. A „WASD" séma

S – Séta előre
W – Futás
Y – Oldalazás balra
C – Oldalazás jobbra
X – Séta hátrafelé
A – Balra fordulás
D – Jobbra fordulás
Q – Kinézés balra
E – Kinézés jobbra
Space - Interakció
4 – Lopakodás
3 – Kamera váltás
F – Tárgy eldobása
2 – Távcső
R – Minden kézben lévő tárgy eldobása
Mouse 1 – Tárgyhasználat/elsődleges támadás/Fegyver elsütése
1 – Fegyver újratöltése
Tab – Támadási mód változtatása
G – Következő tárgy
T – Előző tárgy
M – Térkép
F1 – Laptop
F2 – Eligazítás megnyitása

II. 3. 2. 2. Numpad séma

Numpad 5 – Séta előre
Numpad 8 – Futás
Numpad 1 – Oldalazás balra
Numpad 3 – Oldalazás jobbra
Numpad 2 – Séta hátrafelé
Numpad 4 – Balra fordulás
Numpad 6 – Jobbra fordulás
Numpad 7 – Kinézés balra
Numpad 9 – Kinézés jobbra
Numpad Enter- Interakció
Numpad + – Lopakodás
Numpad /– Kamera váltás
Numpad - – Tárgy eldobása
Numpad * – Távcső
Insert – Minden kézben lévő tárgy eldobása
Mouse 1 – Tárgyhasználat/elsődleges támadás/Fegyver elsütése
Home – Fegyver újratöltése
End – Támadási mód változtatása
Page Down – Következő tárgy
Page Up – Előző tárgy
M – Térkép
F1 – Laptop
F2 – Eligazítás megnyitása

II. 4. A szereplők

II. 4. 1. A fő karakterek

II. 4. 1. 1. Lee Hong

Igen veszélyes figura, a hongkongi maffia irányítója, pontosabban a Vörös Sárkány bűnszervezet első embere. A vietnami konfliktus idején a francia idegenlégióban szolgált, majd visszatért Hong Kongba. Két hét alatt felküzdötte magát jelenlegi pozíciójába, ennek érdekében simán megmérgezte a keresztapját. Birtokában van egy Jáde szobrocska, ami a Huang korszakból származik, és egy sárkányt ábrázol. A másik nagy szervezet, a Kék Lótusz képviselőivel éppen tárgyalásokat folytat, mikor belecsöppenünk a történetbe. Tevékenységünknek köszönhetően (kavarjuk azt a bizonyos dolgot rendesen), bandaháború fenyegeti az egész környéket. Ezt egyik fél sem szeretné igazán, még a korrupt rendőrfőnök sem. Lee Hong kemény ellenfél, és egy kisebb (vagy inkább nagyobb) hadsereggel vette magát körül, nem lesz tehát könnyű dolgunk vele. Az utcákon úgy ismerik: az ember, akinek nincs lelkiis-

merete. Mindezeken túl van neki egy óriási méretű testőre, aki nem téveszti szem elől szinte egy percre sem. Persze ő is emberből van, hibázhat.

II. 4. 1. 2. Pablo Belisario Ochoa
Már tizennyolc évesen gyilkolt, még pedig egy szerelmi ügy miatt. Valaki nyomult a barátnőjére, ő meg rossz néven vette. Elég őrült, a tárgyalását vezető bírót is eltette láb alól. '55-ben Franciaországba menekült, és légiós lett. Manapság a kolumbiai dzsungelben vezet egy titkos erődítményt, melyhez tartozik egy szigorúan őrzött laboratórium, ahol az ország hagyományainak megfelelően kábítószert állítanak elő. Maga a drogbáró a táborban él, egy takaros kis házban, és egész álló nap teszteli az „anyagot". Elterjedt róla, hogy már annyira szétszívta az agyát, hogy gyakorlatilag nem érez fájdalmat, nem fogja a golyó. Ez persze erős túlzás, de majd ha odajutunk, meglátjuk hogy van benne valami. Műalkotásokat használ, hogy elkerülje a gyanút, és semmibe nézi a helyi őslakosokat. Az eligazítás szerint kb. 65 éves, ha ez igaz, feltűnően jól tartja magát.

II. 4. 1. 3. Frantz Fuchs
Jól ismert nemzetközi terrorista, aki a budapesti Gellért szálló felrobbantására készül, hiszen a hotel ad otthont egy nagyszabású tárgyalásnak, melyen számos nagy nemzet képviselteti magát. A fickó gyerekkora elég rosszul alakult, a második világháború idején apja benyomta egy ifjúsági szervezetbe, hogy ismerkedjen az egyenruhával és a fegyverekkel. Mindössze tíz éves volt akkoriban. A nácik bukása után Marseillebe menekült, ahol beállt a francia légióba. Igen magasra jutott, a robbantások és a gyilkolás mesterévé vált. Ez a fickó tényleg nem viccel, irgalmatlan, ráadásul vérprofi. Vigyázzunk vele.

II. 4. 1. 4. Arkagyij Jegorov
Kazahsztánban született, tizenöt évesen kezdte bűnözői pályáját, mikor is fegyvereket lopott a szovjetektől, és eladta őket a kozák rebelliseknek. Nyíltan szembeszegült a kommunista rezsimmel, amiért hamarosan bujkálni kényszerült. A hegyekben éldegélt egy ideig, majd dobbantott Marseillebe, ahol csatlakozott az idegenlégióhoz. 1955-ben, leszerelésekor már kiépített egy működő törökiráni kereskedelmi utat, amin keresztül fegyvert csempészett. A furcsa megfontolásból a Boris becenevet viselő fegyverkereskedő Rotterdamban bonyolítja le üzleteit, és nekünk is itt kell majd lecsapnunk rá. Érdekes adalék, hogy ő látja el Lee Hongot, és Pablo drogbárót is fegyverekkel, sőt, Fuchs-szal négyen együtt szolgáltak a francia idegenlégióban. Ez nem lehet véletlen. Boris egyébként rendkívül paranoiás, és közismerten kábítószerfüggő.

II. 4. 1. 5. Diana Burnwood
Az ügynökség embere (illetve inkább asszonya), amolyan diszpécserként szolgál. Nagyon titokzatos, szinte semmit sem lehet róla tudni. Azt azonban elárulhatjuk, hogy Negyvenhetes életében még komoly szerephez jut.

II. 4. 1. 6. Ort-Meyer professzor
Minden gazember legsötétebbike, a fickó, aki felelős mindazért a kavarásért, mely szétszabdalta Negyvenhetes életét. Hite szerint Isten hibázott, mikor a Teremtés hetedik napján megpihent, ezért az emberi faj tökéletlen lett. Persze mániákus lévén úgy hiszi, ő az aki arra hivatott, hogy kijavítsa ezt az aprócska hibát. Felhasználva a genetika és a klónozás technikájának legújabb vívmányait, elhatározta, hogy létrehozza a tökéletes emberi lényt: érzelmek nélkül, kétségek nélkül, gátlások nélkül, maximális hűséggel. Az alapanyagot (pénzt és géneket) a faj „elitjei" adták: Lee Hong, Pablo Ochoa, Frantz Fuchs, és Boris Jegorov, akiknek égető szükségük volt kiváló emberekre - valószínűleg maga Ort-Meyer is szolgált a francia idegenlégióban, a levelezése legalábbis erre utal. Így jött létre a Negyvenhetes sorozat, s a legjobb példány kiképzése után a professzor szélnek eresztette teremtményét.

Ennek a legvalószínűbb oka az, hogy Ort-Meyer és vagyonos „befektetői" nem voltak éppen közös hullámhosszon. A megrendelők azonnali eredményt akartak, a professzor viszont csak kísérletezett, és végeláthatatlan vizsgálatokat végzett. Végül Pablo nyíltan megfenyegette őt, mire a genetikus úgy döntött, ez így nem mehet tovább. Saját „termékükkel" próbálta tehát legyőzni újdonsült ellenfeleit. Mikor mindez megtörtént, Ort-Meyer akár elégedett is lehetett volna, ám a Negyvenhetes meglepetéssel szolgált: a dolgok végére akart járni. A professzor számára nyilvánvalóvá vált, hogy ez a sorozat mégsem olyan tökéletes, mint amilyennek szerette volna, ezért a Negyvennyolcasokat, egy új, továbbfejlesztett verziót fejlesztett ki, és küldött ki első „gyermekének" elpusztítására.

II. 4. 1. 7. Dr. Kovács Ödön
A bukaresti egyetemen végezte orvosi tanulmányait, és miután megkapta diplomáját, a román pszichiátriai intézetben vállalt állást. Nyilvánvalóan részt vett a Negyvenhetes alkotásában, hiszen ahogy később maga a kopasz ügynök is mesélte: „emlékszem rá, mindig tűvel jött, ő volt az a fickó". A küldetés, mely a meggyilkolását tűzte ki célul, csupán egy ürügy volt, hogy visszacsalogassák a klónt születésének helyére.

II. 4. 2. A mellékszereplők
Kék Lótusz küldött: A Chiu Dai Parkban történtek után őt választották ki a feladatra, hogy megmagyarázza Lee Hongnak és embereinek, vajon milyen körülmények között és miért pusztult el a Vörös Sárkány küldött ott és akkor, a parkban.

Rendőrfőnök: A hong kongi hatóság feje meglehetősen korrupt alak, mégis képes volt egyensúlyt tartani a helyi érdekeltségű családok között. Tervezett leváltása súlyos problémákat okozna a maffiának.

Fritz Fuchs: Frantz édestestvére, aki fogorvosként tevékenykedik Budapesten, ám valójában ő sem jobb, mint a bátyja. Egészségügyi problémái miatt (gyenge a szíve) ugyan nem vehet részt közvetlenül az akcióba, azért elég tevékeny szerepet vállal benne: ő szerzi be a pokolgépet.

Ivan Zilvanovitch: Valószínűleg a világ leggonoszabb, legrosszindulatúbb bohóca. Piti zsebtolvajként kezdte, ám hamarosan kábítószerfüggő alkoholista lett. Öngyilkosságot kísérelt meg, ám amikor levetette magát Moszkva egyik hídjáról, a várt halál helyett egy cirkuszba csöppent. Ezt jelnek érezte, halhatatlanságának bizonyítékaként értelmezte. Mára ő lett a cirkusz vezetője, ám azt sokan nem tudják, hogy a sátras kavalkád csupán csak fedőszervezet. Valójában fegyverekben utazik.

Első Vörös Sárkány közvetítő: Negyvenhetes első áldozata, tárgyalni küldték, koporsóban jött vissza.

Második Vörös Sárkány közvetítő: Hasonlóan járt, mint elődje. A második, végső egyeztetésre ugyan még eljutott, az étteremben azonban kínos dolgok történtek, nem is maradt életben szegény ördög.

A Negyvennyolcasok: A tökéletesség jegyében tervezett klónok, érzéketlenek, halálpontosak, és a végletekig hűségesek. Ja, és leghőbb vágyuk, hogy elintézzék „öcsikéjüket".

Tzun: Lee Hong személyi testőre, van neki egy különleges képessége, ami könnyen bezavarhat, ha nem vigyázunk. Mindenkit ismer, minden testőrt, minden alkalmazottat. Azt mondják lehetetlen átverni, még az ételt is megkóstolja, mielőtt gazdája hozzányúl.

II. 4. 3. A segítők

Smith ügynök: A világ egyik legbénább ügynöke, a további Hitman játékokban is rendszeresen feltűnik, és persze állandóan pácban van. Megismerhetjük jellegzetes, amerikai zászlót imitáló gatyájáról. Lee Hong is elkapja, valamint Ort-Meyer sem hagyja futni. Szerencsétlen, de néha érdekes információkkal szolgál.

Lei Ling: Ő is visszatérő szereplő, ám neki sokkal jobban örülünk, ugyanis egy dögös prostituált a ferde szemű lányka. Valószínűleg azonban ő is ügynök, de az egyelőre rejtély, melyik oldalon áll. Mindenesetre többször is kinyilvánította már rokonszenvét Hitman iránt.

U'Wa törzsfőnök: A Pablo meggyilkolására irányuló misszióban válik hősünk segítőjévé, megmutatja a titkos táborba vezető még titkosabb utat.

II. 5. Fegyverek

II. 5. 1. Közelharcra szolgáló fegyverek (lopakodás)

Az ilyen típusú eszközök csendesek, ám használatuk komoly veszélyeket rejt magában. Ugyanis ahhoz, hogy hatásuk legyen, nagyon közel kell lennünk leendő áldozatunkhoz, az meg, ha meglátja kezünkben a gyilkos szerszámot, eszeveszett rohanásba kezd, és hát futás közben gyilkolni elég körülményes. Minden küldetésre vigyünk magunkkal ilyen fegyvert, mindig jól jöhet.

II. 5. 1. 1. Fojtózsinór

Klasszikus, és nagy kedvenc. Előnye, hogy az áldozat nem sikít, csak holtan elterül. Nem mutatja ki a fémdetektor, és fogselyemként is használható. Használata lopakodást igényel. Az áldozat az ölünkbe esik, így egyből lehet vonszolni, ahová szeretnénk.

II. 5. 1. 2. Kés

Két alapvető fajtát különböztetünk meg: pentagon és oyabun. Nagy különbség nincsen köztük, igazán halálos hatást hátulról kivitelezett támadás esetén nyújt. Sajnos az áldozatok hajlamosak egy jó nagyot kiáltani, ha késsel rontunk rájuk, úgyhogy jól gondoljuk meg, érdemes-e nekünk ezzel a szerszámmal aprítanunk.

II. 5. 1. 3. Fecskendő

Ez a különleges fegyver csak egy küldetés erejéig boldogíthat minket. Nagyon vidám kis tárgy, és hangtalanul öl. Csak benyomod az áldozat nyakába, és már össze is rogy. Nagy kedvenc.

II. 5. 2. Pisztolyok

Ezek a jószágok szintén közkedveltek, csak éppen akkora zajt csapnak, hogy a halott is felébred tőlük. Persze mindenre van megoldás, hangtompító a csodálatos találmány neve. Nagy előnye továbbá, hogy egyszerre kettő is lehet használatban. Hősünk egyszerre hat darab pisztolyt képes magánál tartani, mert hát nem Superman ő, csak nincs haja.

II. 5. 2. 1. Hardballer (félautomata)

- Kapacitás: 7 golyó
- Hossz: 8.5"
- Súly: 38
- Ár: 550$ + 5$ táranként

Nem igazán erős, nem igazán pontos. Tulajdonképpen csak arra jó, ha esetleg a fojtózsinórt is hozzávágtuk az ellenfélhez, vagyis semmire. Ha szorult helyzetbe kerülünk, és csak egy Hardballer lapul a zsebünkben, akár magunk ellen is fordíthatjuk, annyira kilátástalan.

II. 5. 2. 2. Berreta 92 (félautomata)

- Kapacitás: 15 golyó
- Hossz: 15.1"
- Súly: 39.2
- Ár: 475$, hangtompítóval: 775$ + 10$ táranként

Hasonlóan a Hardballerhez, nem igazán erős fegyver, viszont rendkívül pontos. Az ember gyorsan megkedveli, főleg a halk változatát, mert annyira szép a hangja, ráadásul kis gyakorlás után halálos. Minden küldetéshez ajánlott.

II. 5. 2. 3. Desert Eagle (félautomata)

- Kapacitás: 7 golyó
- Hossz: 10.75"
- Súly: 71.4
- Ár: 1200$ + 6$ táranként

Tömzsi, vaskos, jó drága. Ennyit a negatívumokról. Kőkemény pisztoly, macsóknak és hősöknek, főleg közelről elképesztő pusztítást képes véghezvinni. Ha körülvesznek minket, ideális B-terv.

II. 5. 2. 4. Luger P08 silenced (félautomata)

A Traditions of the Trade című küldetésben tűnik fel ez a kedves jószág, ami gyakorlatilag egy Beretta kategóriás marokfegyver, annyi különbséggel, hogy annál valamivel halkabb, és mivel régebbi gyártmány, kevesebb golyó fér egy tárba.

II. 5. 2. 5. Derringer

Na, ha ezzel nyomod, csaltál. Ugyanis csak a megfelelő cheat bepötyögése után jelenik meg inventorynkban ez a kis kalibere miatt harmatgyenge pisztoly. Szóval emiatt biztosan nem érdemes elrontani a játékélményt.

II. 5. 3. Puskák és karabélyok

A nagyobb lőtávú puskák és karabélyok legfőbb jellegzetessége, hogy nem lehet őket elrejteni. Vagyis ha 47-es kollégánknak azt a parancsot adjuk, hogy próbálja meg eldugni a kétméteres szörnyeteget a zakója zsebébe, válaszul előbb jól kinevet minket, majd eldobja a fegyvert a sunyiba.

II. 5. 3. 1. Kalashnikov AK-47 (automata)
- Kaliber: 7.62 mm
- Kapacitás: 30 golyó
- Hossz: 37.1"
- Súly: 8.05 lbs
- Tűzgyorsaság: 600 rpm (round per minute)
- Ár: 700$ + 24$ táranként

Igazi gyilkológép; bár kevéssé pontos, hatalmas a tűzereje. Akkor célszerű használni, ha több ellenfél is ront ránk egy irányból. Ha bízunk „K" barátunkban, és érzi, hogy szeretjük, a támadókból csak hullahegy marad. Mivel azonban nem eltüntethető, tárgyalásokra, esetleg nemzetközi békekonferenciákra nem ajánlott magunkkal cipelni. Harminc lövés egyébként elég kell hogy legyen, s az újratöltés is viszonylag gyors. Testvére a Kalashnikov AK103, aminek előnye a nagyobb pontosságban nyilvánul meg.

II. 5. 3. 2. M16A2 (automata)
- Kaliber: 5.56 mm
- Kapacitás: 30 golyó
- Hossz: 39.6"
- Súly: 8.79 lbs
- Tűzgyorsaság: 700 rpm
- Ár: 600$ + 24$ táranként

Rendkívül gyors és pontos fegyver, hatalmas tűzerővel. Kisebb hadseregek ellen is hatásos, de tömegoszlatásra is megfelel. Hátránya viszont, hogy vérfürdő esetén hamar kifogy belőle a munició, az meg kínos. Szóval azért ésszel használjuk. Van egy másik negatívuma is: előfordul, hogy ellenünk használják.

II. 5. 3. 3. M60 (automata)
- Kaliber: 7.62 mm
- Kapacitás: 50 golyó
- Hossz: 42.1"
- Súly: 23.1 lbs
- Tűzgyorsaság: 550 rpm
- Ár: 1900$ + 50$ táranként

Komoly tűzerővel rendelkező, mégis kevéssé hatásos eszköz az M60, ráadásul dög nehéz. Habár a táranként 50 golyó kecsegtetően hangzik, nehéz a célgömböt az ellenségen tartani, félrehord elég erősen. Na meg az ára...

II. 5. 4. Mesterlövész puskák

Nyilvánvaló előnyükön (nagy távolságokra is hajszálpontosak) kívül megvannak a maguk hátrányai. Nagyon lassú az újratöltésük, közelre pedig szinte semmit sem érnek. A fojtózsinór mellett a Hitman-életérzés egyik legfőbb szimbóluma.

II. 5. 4. 1. R93 Sniper
- Kaliber: .308 Winchester
- Kapacitás: 6
- Hossz: 42"
- Súly: 12 lbs
- Ár: $1550 + 2$ táranként

A maximum 800 méteres körzetben halált hozó fegyver természetesen zoom funkcióval ellátott. Egyszerre egy golyót tudunk belőle útjára bocsátani, így rendkívül fontos a minél pontosabb célzás, amit kissé megnehezít az a tény, hogy a célkereszt folyamatosan fel s alá mozog. Előnye, hogy használaton kívül elrejthetjük egy pofás kis táskába, így a mafla őröknek nem tűnik fel. Nesztelen a kicsike.

II. 5. 4. 2. WA2000
- Kaliber: .300 Win Mag
- Kapacitás: 6
- Hossz: 35.6 "
- Súly: 15.9 lbs
- Ár: $9525 + 12$ táranként

A lesipuskások szexszimbóluma a WA2000, brutális tűzerejével, 1000 méteres lőtávolságával, valamint azzal az imádnivaló tulajdonságával, hogy egymás után, sorozatban képes kilőni tárának mind a hat golyóját. A játékban elég nehéz ilyet találni, eldugott helyeken vannak szétszórva. Nem elrejthető, és oltári robajt csap, viszont mire bárki is észrevehetné, honnan jött a lövés, már halott.

II. 5. 5. Shotgunok

Aki valaha játszott már „lövöldözős" cuccal, az tudja, milyen pusztítást lehet véghez vinni a shotgun apóval. Maffiafőnöknek bérgyilkosként dolgozó, amúgy tisztes családapák rémálma, hogy az egyik ajtó mögött egy öltönyös, kopasz férfi lapul egy ilyennel a kezében. Halálos.

II. 5. 5. 1. Mossberg Persuader
- Kaliber: 12 guage
- Kapacitás: 6
- Hossz: 38.5"
- Súly: 6.75 lbs
- Ár: $285 + 1$ golyónként

Viszonylag gyors újratöltési idővel rendelkezik, főleg közeli ellenfelek ellen ajánlatos. Célozni nem igazán lehet vele, elég ha az áldozat teste felé megsuhintjuk. A vérszomjasabbak használati tárgya.

II. 5. 5. 2. Sawn off shotgun

Különleges fegyver, a játék folyamán csak a hongkongi vendéglátósoktól szerezhetünk ilyet. Mivel nem olyan nagy, mint társai, foghatjuk egy kézzel is, és el is rejtetjük ruhánk alá. Egyszerre 2 golyó fér bele. Nem a legjobb választás, bár messzebbre hord, mint a Mossberg.

II. 5. 5. 3. Franchi PA38
- Kaliber: 12 golyó
- Kapacitás: 8
- Hossz: 18.5"
- Súly: 5.4 lbs
- Ár: $350 + 6$ nyolc golyónként

Kategóriája leggyengébb versenyzője. Tűzereje elmarad az előző két shotgunétól, viszont nyolc golyó fér bele. A hosszú újratöltési idő viszont nem egy életbiztosítás. Általában 1-2 golyó leteríti az ellenfelet, így könnyen kiszámolható, hogy 3-4 rosszfiút küldhetünk vele a másvilágra az újratöltésig.

II. 5. 6. Géppisztolyok

Középes súlyú, elrejthető célszerszámok, ám viszonylagos nagy méretük miatt egyszerre csak kettőt bújtathatunk kabátkánk alatt. Bruce Willis valószínűleg feleségül venné őket, ha tehetné. Rengeteg lövedék, rövid idő alatt, aki kapja, megbotlik.

II. 5. 6. 1. Heckler & Koch MP5
- Kaliber: 9 mm
- Kapacitás: 30
- Hossz: 14.5"
- Súly: 6.141 lbs
- Tűzgyorsaság: 900 rpm
- Ár: 2200$ (hangtompítóval: 2700$) + 21$ táranként

Gyors, bivalyerős, pontos. Ezeket a jelzőket bátran használhatjuk az MP5-ösre, és ugyanezek teszik a legkedveltebbé is. Jó tulajdonságai mellett alig vannak negatívumai, hacsak nem az, hogy egy szempillantás alatt képes elfogyasztani húsz évre előre félretett muníciónkat.

II. 5. 6. 2. Israeli Military Industries UZI
- Kaliber: 9 mm
- Kapacitás: 32
- Hossz: 17.1"
- Súly: 8.41 lbs
- Tűzgyorsaság: 650 rpm
- Ár: $900 + 22$ táranként

Az MP5-ös bátyja érdekes lélek. Komoly pontosságbeli hiányosságai vannak, hiszen ha elindítunk egy sorozatot, a golyók gyakorlatilag önálló életre kelnek, és összevissza repkednek a terepen. Persze egy ellenséges katonákkal zsúfolt szobába ez nem is olyan nagy hátrány. Rendkívül hasznos, ha már minden mindegy alapon megyünk előre.

II. 5. 7. Egyéb fegyverek

II. 5. 7. 1. Mini-gun
- Kaliber: 7.62 mm
- Kapacitás: 1000 golyó
- Hossz: 35.4
- Súly: 35 lbs
- Tűzgyorsaság: 10000 rpm
- Ár: $10750 + 1000$ táranként

Ha az ember egy ilyennel elkezd tüzelni, nagyon nehéz leállni. Dögnehéz, hatalmas fegyver, a bajnokok gyomirtója. Az ellenfeleknek általában esélyük sincs, a kivételes tűzerő hatására nem csak csöndben összeesnek, hanem jó katona módjára el is repülnek a rájuk záduló golyózápor pusztító erejét elismerve. Csak ajánlani tudom, habár ezzel a kezünkben az olyan idejétmúlt fogalmak, mint „lopakodás" és „nesztelenség" hamar értelmüket vesztik.

II. 5. 7. 2. Blowgun
A másik, kizárólag csalás segítségével előcsalogatható fegyver. Hatásos, mivel akármelyik testrészén találjuk el az ellenséget, minden esetben összeesik. Közelharcra ajánlatos, mivel a pontossága hagy kívánnivalót maga után, és akkor még finomak voltunk.

II. 5. 7. 3. Stun gun
Sokkolószerűség, elég bonyolult használni, így megjósolható, nem sok embernek lesz a kedvence. Különben is csak egy misszióban elérhető, a „setup" nevűben, ha legyilkoljuk az egyik őrt, akkor juthatunk hozzá.

II. 6. Felszerelés

II. 6. 1. Távcső
- Súly: 950 grams
- Ár: $750

Hasznos kis jószág, igen kifinomult zoomolási képességgel. Ha a célpontunk távoli, nem árt először feltérképezni a terepet segítségével. Javaslom, minden küldetésre dobjuk be a hátizsákunkba, hátha jól jön. Az aprólékos tervek készítéséhez nélkülözhetetlen.

II. 6. 2. Iránytű
- Súly: 150 grams.
- Ár: $80

Na ennek nem sok értelme van, főleg hogy a térképet bármikor előcsalhatjuk. Nagy kalandoroknak a feeling miatt azért jól jöhet.

II. 6. 3. Kevlar Body Armour
- Súly: 1300 grams.
- Ár: $900

Őt viszont minden utunkra vigyük magunkkal, és tanuljuk meg a szállóigét: „Kevlar nélkül sehova!". Képes minket kicsit tovább életben tartani, nem hosszú időre, de ha golyózáporban találjuk magunkat, épp elég arra, hogy ne vérezzünk el, míg megtaláljuk a megfelelő fedezéket. Általában a pályákon is megtalálható elszórva, vagyis ha „kimerült", többnyire pótolhatjuk.

II. 6. 4. Autó bomba
- Ár: $3000

Különleges eszköz, elsősorban az "Ambush at the Wang Fou restaurant" misszióban használhatjuk, akkor viszont brutális módon. Ez a kedves bomba távirányítással hozható működésbe, és elég komoly pusztítást lehet vele végezni. Ráadásul a lelepleződés esélye gyakorlatilag nulla. Elegáns megoldás.

II. 6. 5. GPS adó-vevő
- Ár: $4000

Azt hiszen, nem szorul különösebb magyarázatra, mire szolgál. Lerakod valahova, aztán adja a jelet nekünk. Senki nem bújhat el előlünk. A "Gunrunners paradise" küldetésben ilyet kell felpöttyintenünk Ivan rejtekhelyének meghatározása érdekében.

II. 7. Túlélési stratégiák

II. 7. 1. Lopakodás
Igaz hogy lassú, idegesítő, és időigényes, mégis mindenkinek ajánlatos. A játék során hamar nyilvánvalóvá válik számunkra, hogy jobban megéri csendben gyilkolni, mint csőre töltött géppisztollyal, egy világszerte ismert kaliforniai kormányzó korábbi szerepkörét idézve berontani különböző épületekbe, és ott minden előzetes felszólítás nélkül olyan huncutságokat művelni, mint például headshot, vagy ólommell. Egyrészt ezzel csak azt érjük el, hogy várhatóan még több rosszfiú fog eltorzult arccal vicsorogva felénk közelíteni, másrészt nem is méltó egy igazán profi bérgyilkoshoz. Ha lopakodunk, még a legkifinomultabb hallású ellenfelünk sem fog észrevenni minket, ebből adódóan nem fog riadót fúni, amiből egyenesen következik, hogy túlélési esélyeink drasztikusan növekedni fognak.

II. 7. 2. Vonszolás

Ha tehetjük, mindig próbáljuk elrejteni a holttesteket. Ha nem találják meg az őrök a hullákat, sokkal szabadabban mászkálhatunk, ellenkező esetben a gazfickók sokkal gyanakvóbbá válnak, és a legkisebb gyanús jelre tüzet nyitnak. Érdemes a feltérképezés során olyan helyet választani a gyilkosságnak, mely közel van a megfelelő rejtekhelyhez. A hullák vonszolása ugyanis elég időigényes, súlytól függetlenül. Ha pedig valaki akkor kap rajta, mikor éppen magunk mögött húzunk egy véres ex-embert, nagy pácba kerülhetünk. Van erre egy trükk: oldalazva vonszoljunk, és ütögessük a futáshoz tartozó gombot, így nem fogjuk elejteni áldozatunkat.

II. 7. 3. Álruha

A ruhák váltogatásának nem elsősorban divat diktálta okai vannak, inkább a túlélés miatt szükséges. Ha esetleg már gyanússá váltunk, elegendő átöltözni, és megszűnik a fenyegetettség, legalábbis bizonyos ideig. Arra azonban mindenképpen figyeljünk, hogy ne lásson meg minket senki, mikor felpróbáljuk a lábunknál heverő hulla öltözékét.

II. 7. 4. Mesterlövész

Egy igazi Hitman a közelébe sem megy az áldozatainak, inkább messziről szedi le őket, így szinte a nullára csökkentve a lebukás esélyét. Lövészkedni azonban nem is olyan egyszerű, mint első ránézésre tűnik, a megfelelő hely kiválasztásának problémája után még azzal is meg kell küzdenünk, hogy Negyvenhetes keze eléggé remeg, így a célkereszt is vad táncot jár, ha belenézünk a távcsőbe. Két módon küszöbölhetjük ezt ki. Az egyik, ha hozzászokunk a kereszt mozgásához, és még azelőtt tüzelünk, mielőtt a célpont fejéhez ér. A másik, ha folyamatosan ellentétes irányban mozgatjuk az egeret, ez által a célkereszt nagyjából nyugton marad, viszont ez elég bonyolult művelet.

II. 7. 5. A térkép

A térkép minden játékos egyik legjobb barátja. Mindig tanulmányozzuk át alaposan, figyeljük meg, merre kell indulnunk, és hogy hol van utánpótlás.

II. 7. 6. Laptop

Szintén hasznunkra válik, bár korántsem annyira remek cucc, mint a térkép. Az eligazítást ezen keresztül érhetjük el, itt választhatjuk ki a fegyvereinket, töltheti le a célpontokról készült fotókat, videókat.

II. 8. Végigjátszás

II. 8. 1. Training

A tutorial rész nem igazán okozhat gondot még a legmegszeppentebb játékosoknak sem. Mikor felébredünk, egy cseppet sem bizalomgerjesztő helyiségben találjuk magunkat, anonim jó barátunk pedig már enyhe szláv akcentussal kezd is a fülünkbe duruzsolni, hogy ti. mi vagyunk az Ő tanítványa, és jobb, ha azt tesszük, amit mond. Lenyűgözésének legegyszerűbb módja, ha követjük az utasításait, felvesszük az öltönyt, majd a liftek segítségével „szintet lépve" végigcsináljuk a közelharci-, majd a lőfegyvereket bemutató oktató kalandokat, majd az utolsó szinten a tesztküldetést. A felvonóból kilépve máris köszönt minket egy kellemetlen alak, majd sokkolóval támad ránk. Végezzünk vele, és vegyük fel a ruháját. Ez azért fontos, mert a következő helyiségben a „kulcsok őre" azonnal riadót fúj, ha munkaruhánkban vagyunk, de ügyeljünk arra is, hogy ne legyen észrevehető, hogy mi gyilkosok vagyunk, vagyis rejtsünk el minden, a kezünk ügyében lévő fegyvert. Ha mindezeket az óvintézkedéseket megtettük, a srác beenged minket, habitusunktól függ, hogy hálából kivégezzük-e, vagy sem. Ha kimegyünk a helyiségből, vége is a küldetésnek.

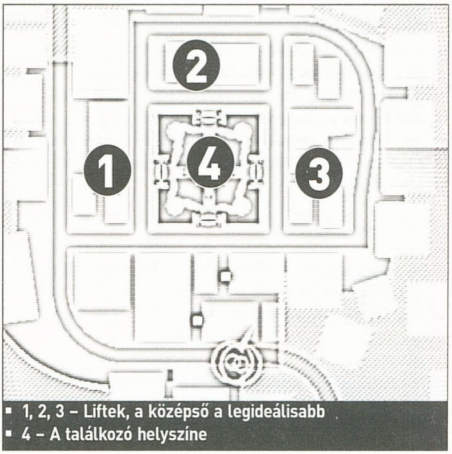
II. 8. 2. Hong Kong

II. 8. 2. 1. Kowloon Triads in Gang War

Feladat:

- ❍ A Vörös Sárkány küldött likvidálása
- ❍ Visszatérés a találkozási ponthoz

- Szükséges felszerelés: Blaser Jugowaffen R93 Sniper
- Munkadíj: 13000 $



- 1, 2, 3 – Liftek, a középső a legideálisabb
- 4 – A találkozó helyszíne

Két fontos, alapból szembenálló, ám mostanában barátkozó csoportról tudunk, nevezetesen a Red Dragon (piros színű emberkék), valamint a Blue Lotus (kék színű emberkék) tisztségviselőiről. Ők most éppen valamiféle fegyverszüneten egyezkednek, ez nekünk (vagyis inkább főleg megbízóinknak) nem igazán tetszik, így minket választanak ki, hogy kicsit megkavarjuk az állóvizet. A misszió elején vegyük magunkhoz a mesterlövész puskát, illetve nem árt egy kézifegyver sem, ha esetleg menekülés közben néhány testőr nemtetszését fejezné ki amiatt, hogy fejbelőttük főnöküket. Feladatunk az, hogy likvidáljuk a vörös sárkányok képviselőjét. Természetesen nem kötelező használnunk a mesterlövészet nevű tudományág vívmányait, de azt tudnunk kell, hogy Ramboként vajmi kevés esélyünk van a képzett testőrök ellen. A küldetés kezdetén autónk mellett ácsorgunk, ide kell majd visszatérnünk, ha végeztünk a célpontunkkal. Nem árt tehát nagyjából megjegyezni a visszautat, mert az bizony kissé sietős lesz. Induljunk el a házak mellett mindaddig, amíg egy jobbra nyíló sikátorhoz nem érünk. Ezen végig haladva, kijutunk a központi térre, ahol egy kertszerűséget találunk, itt lesz a találkozó a két triád között. A kertet magas épületet ölelik körül, célunk az, hogy feljussunk valamelyik tetejére.

Ehhez három lift is a rendelkezésünkre áll, legcélszerűbb, ha a szemközti épületet választjuk (2), innen nyílik a legjobb rálátás. Használjuk hát a felvonót, még a ketrecben illesszük össze puskánkat, majd helyezkedjünk kényelembe, és várjuk a fekete autókat. A két bandavezér a Buddha szobornál (4) kezd élénk társalgásba, lőjünk pontosan és megfontoltan, majd azonnal meneküljünk, ne várjuk meg a helikoptert! Le a felvonóval, majd sprint vissza a kocsinkhoz, amilyen gyorsan csak lehet. Ha úgy tartja kedvünk, kinyírhatunk mindenkit, de vigyázzunk, mert rengetegen vannak. Nagyon fontos, hogy nehogy véletlenül a kék palit szedjük le, mert ő (egyelőre) a barátunk, ha ezt tesszük, elbukjuk a küldetést. Tanácsos továbbá a merénylet után visszacsomagolnunk fegyverünket, mert így hátha nem tűnünk gyanúsnak a testőrök szemében.

II. 8. 2. 2. Ambush at the Wang Fou Restaurant

Feladatok:

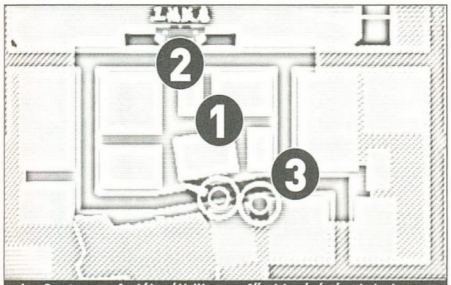
- ❍ A Kék Lótusz küldött likvidálása
- ❍ Minden Kék Lótusz bandatag likvidálása

Szükséges felszerelés:

- Autóba rejthető pokolgép (car bomb)
- Oyabun kés vagy fojtózsinór

Ajánlott felszerelés:

- Beretta 92 hangtompítóval



- **1 – Csatorna, fedél nélkül, a sofőr kinyírásának helye**
- **2 – Általában itt parkol le a limuzin.**
- **3 – Itt robbantsunk, az optimális hatás érdekében.**

Áldásos tevékenységünk nem marad következmények nélkül. A balul sikerült békülési randi miatt a lótuszosok küldöttséget indítanak a piros gonosztevőkhöz, hogy bocsánatot kérjenek a valóban kínos incidensért. Természetesen mi ezúttal is beleköpünk a levesükbe. A találkozóra egy étteremben kerül sor, feladatunk a közvetítő, valamint minden kék jelet magán viselő személy likvidálása, ezzel aztán terveink szerint jól egymásnak ugrasztjuk a két bandát. A limuzin rövid idő elteltével befut a vendéglő elé, a nép nagy része bemegy, csak a sofőr és egy szem őr marad odakinn. A misszió elején mindenképpen vegyük magunkhoz a car bombot, ugyanis ügyesen a levegőbe fogjuk repíteni a járgányt. Igen ám, de az őr árgus szemekkel figyel minket. Ha elég távol állunk az autótól, a sofőr elvonul az egyik sikátorba (1) könnyíteni magán, kövessük hát, és álljunk meg közvetlenül mögötte. Nem feltétlenül a legillendőbb dolog egy vizelő ember mögött elhelyezkedni, de ez a szakma már csak ilyen. NE tegyünk semmit addig, amíg a jelenetet váratlanul megzavaró civil el nem tűnik. Ekkor csendben végezzünk a sofőrrel (fojtózsinór, kés, v. hangtompítós Beretta segítségével), de vigyázzunk, nehogy észrevegye szándékunkat, és lövöldözni kezdjen. Valószínűleg nem árthat nekünk, ám egyetlen lövés is elegendő ahhoz, hogy a környéken császkáló fegyveresek ellenünk fordítsák a kezük ügyében lévő szerszámokat. Ha kivégeztük az emberkét, és akciónk észrevétlen maradt, a hullát dobjuk a csatornába, nehogy valaki felfedezze, ám előtte még öltsük magunkra egyenruháját. Így zavartalanul ólálkodhatunk a kocsi (2) körül. Az őr egy kis idő elteltével gyanútlanná válik, és hátat fordít nekünk, ekkor a vezető oldali első ajtónál aktiválhatjuk a bombát. Most, hogy beszereltük a pokolgépet, menjünk vissza a mi autónkhoz, és tőle jobbra a sarkon láthatunk néhány tétlenül ácsorgó fazont. Őket is ki kell nyírnunk, ezt megtehetjük a detonáció után is, viszont az igazán stílusos bérgyilkosok úgy intézik, hogy a robbanás velük is végezzen (3). Mindenesetre, ha ez nem jön össze, gyorsan küldjük őket a másvilágra, majd fejezzük be a küldetést, hiszen ekkor már boldog-boldogtalan ránk fog lövöldözni. Itt arra kell még figyelni, hogy nem menjünk se az étterem, se a limuzin közelébe (amíg civil ruhában vagyunk), hiszen ekkor jobb esetben csak ránk szólnak, de rosszabbul is járhatunk. Továbbá, ha felvettük a sofőr ruháját, ügyeljünk arra, hogy ne legyen a kezünkben semmilyen fegyvernek látszó tárgy!

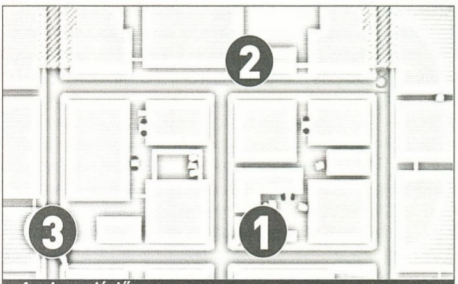
II. 8. 2. 3. The Massacre at Cheng Chau Fish Restaurant

Feladatok:

- ❍ A Vörös Sárkány küldött likvidálása
- ❍ A Vörös Sárkány küldött holttestének elrejtése
- ❍ A rendőrfőnök likvidálása
- ❍ A Vörös Sárkány amulett helyszínen történő elhelyezése

Ajánlott felszerelés:

- Fojtózsinór vagy oyabun kés
- Beretta 92 hangtompítóval
- UZI



- **1 – A vendéglő**
- **2 – A csatorna, ahova a Lótuszost rejtenünk kell**
- **3 – Innen érkezik a Lótusz képviselője**

Habár a háború kitörni látszik, nem minden úgy alakul, ahogy szerettük volna. A két banda tagjait ezúttal a rendőrfőnök hívja tanácskozásra a vérontás elkerülése érdekében. Megbízónk szerint borzasztó lenne, ha a Dragon és a Lotus kiegyezne egymással, így ledobnak minket a találka helyszínéül szolgáló vendéglő közelében. Feladatunk, hogy vörös ruhában, dragonosnak kiadva magunkat lemészároljuk a rendőrfőnököt, és a Red Dragon amulettet ott-

hagyjuk az étteremben, bizonyíték gyanánt. Első lépésként nézzünk szét a vendéglőben (1). Beszéljünk a pultossal, aki ideadja nekünk a toalett kulcsát. Menjünk be, de ne azt tegyük, amit egy vécében általában szoktak, hanem dobjuk a földre Berettánkat, jól fog jönni a későbbiekben. Ha megvagyunk, nézzünk körül. A Dragon csávó északkeletről (3) fog érkezni, és jobbra fordulva közelíti meg a helyet. Szerencsére az utcából nyíló ki sikátorban van egy szennyvízcsatorna (2), ahova majd beledobjuk az ő hulláját. Mikor egy vonalba ért a sikátorral, fojtsuk meg, vagy vágjuk el a torkát, gusztus dolga. Természetesen vigyázzunk arra, hogy csak a végső pillanatban rántsunk fegyvert, ha hamarabb tesszük, elszalad, és akkor lőttek a tervnek. Ha jobb létre szenderül, vegyük el az amulettjét, és rejtsük el a holttestét a csatornába. Öltsük fel a vörös motívumokkal díszített rucit, és menjünk a találkozó színhelyére. A bejáratnál minden fegyverünket elveszik (érdekes, ha van nálunk UZI, azt nálunk hagyják), jaj de jó is, hogy a mellékhelyiségben ott van a Beretta. A rendőrfőnök és a kék pasi már megérkezett. Célszerű a vérontás megkezdése előtt ledobnunk valahova az amulettet, majd jöhet a móka. Ha van uzink, előránthatjuk azt, ha nincs, akkor használjuk az előre odakészített Berettát. Ne foglalkozzunk senkivel, eresszünk golyót a főnök fejébe, majd uzsgyi vissza az autónkhoz. Valószínűleg mindenki mérges lesz, és golyózáport zúdítanak ránk. Távozzunk a lehető leggyorsabban.

Persze nem ez az egyedüli módja a küldetés teljesítésének, csupán a legelegánsabb. A vörös küldött elrejtéséig azért próbáljuk így csinálni, onnantól rajtunk áll, mekkora vérengzést szeretnénk végre hajtani. Ami fontos: Minél kevesebb rendőrrel végezzünk, mert ha sok a felesleges áldozat, akkor a Cég nem fogadja el a misszió teljesítését. A civilek halálát meg főleg kerüljük el, más kérdés persze, mit lehet tenni, ha egy kíváncsi üzletember szemtanúja lesz kedves tevékenységünknek. Ilyenkor nincs mit tenni, a lehető leggyorsabban őt is eltenni láb alól, a testét pedig elrejteni. A vendéglőnek van hátsó bejárata is, ha nem akarunk sokat pepecselni, csinálhatjuk gyorsan és véresen is a dolgot, megvárva, míg a találkozó összes résztvevője elfoglalja a helyét, majd ész nélkül berontani, és válogatás nélkül kaszabolni. Ha megvan, vörös fickót elrejteni, amulettet pedig elszórni valahol az étteremben. Érdekességképpen: a terület nyugati oldalán egy sikátorban találhatunk egy mesterlövész puskát is, de nem hiszem, hogy sok hasznát vehetnénk.

II. 8. 2. 4. The Lee Hong Assasination

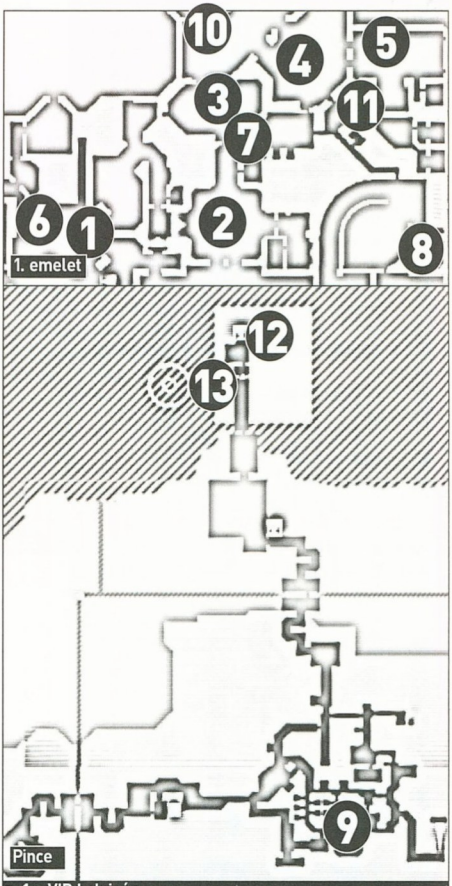
Feladatok:

- ❍ Széf kombinációjának megszerzése
- ❍ Széf helyének pontos meghatározása
- ❍ A széfben található szobrocska átszállítása a Herbal Shopban dolgozó öregnek
- ❍ Lee Hong bandavezér likvidálása
- ❍ A fogva tartott túsz épségének biztosítása

Ajánlott felszerelés:

- Oyabun kés vagy fojtózsinór
- Beretta 92 hangtompítóval
- UZI

Ügyeskedésünknek köszönhetősen immár nem áll rendőrségi védelem alatt a Red Dragonok vezetője, a titokzatos Lee Hong. Gon-



- 1 – VIP helyiség
- 2 – Fogadó terem
- 3 – Bár
- 4 – Étterem
- 5 – Konyha
- 6 – Felvonó
- 7 – Raktárhelyiség
- 8 – Feljárat a bordélyházba, lejárat a pincébe
- 9 – CIA ügynök cellája
- 10 – Gyógynövény bolt
- 11 – Mellékhelyiség
- 12 – Lift Hong rejtekhelyére
- 13 – Motorcsónak

dolhatnánk, hogy elintézése ezek után meg sem kottyan nekünk, mégis tévedünk. Hong emberei lojálisak, és elég sokan vannak. Kemény dió lesz. A környék ismerős lehet, a második küldetést itt végeztük el, most azonban azonnal hatoljunk be az étteremebe. Az épület hatalmas alapterületű, ráadásul több szinten terül el. Na-

gyon ajánlott legalább az alaprajz minimális szintű ismerete, hiszen e nélkül az időnk nagy része a megfelelő helyek keresésével fog eltelni. Hong erődítménye a klubon kívül, a tengerparton helyezkedik el, ám ezzel még egyelőre ne foglalkozzunk. Először is el kell érnünk, hogy szabadon mozoghassunk, ne állítsanak meg minket állandóan az őrök. Ennek érdekében keressük meg a bár bejáratát (neonnal van kiírva egy ajtó fölé), mellette ácsorog egy magányos őr, akinek háta mögött egy használaton kívüli raktár (7) ajtaját pillanthatjuk meg. Még ne fojtsuk meg, hiszen egy másik fegyverest éppen erre szólítja kötelessége, várjuk meg, míg eltűnik a bárban, és csak ez után lépjünk akcióba. Menjünk be a raktárba, majd lopakodjunk ki onnan, és csendben (fojtás, torokny iszszantás, esetleg hangtompítós Beretta) intézzük el a fickót. Gyorsan húzzuk be a holttestet a helyiségbe, és vegyük fel a ruháját. Vágjuk zsebre fegyverünket, és lépjünk ki a folyosóra, majd be a bárba (3). Beszéljünk a pultossal, aki virágnyelven tudtunkra adja, hogy odafenn bizony zöldhasúra éhes, viszont nem igazán erkölcsös lányok várják az ilyen izmos fiúkákat, mint mi vagyunk, s ad nekünk egy belépésre feljogosító papírdarabot. Ha szóba elegyedünk a narancssárga, ill. zöld ruhás pincérekkel, majd ezután újra a csapossal, elárulja nekünk, hogy egy titokzatos férfit tartanak fogva az alagsorban, kinek bűne az, hogy megpróbálta feltörni Hong páncélszekrényét. Érdekes információ, főleg annak fényében, hogy mi is erre készülünk.

Ám most vegyük az irányt a bordélyház (8) felé. Mikor megérkezünk, egy ránézésre háromszáz éves öregasszony, illetve egy sokkal kellemesebb külsejű hölgy fogad minket. Beszéljünk a nénivel, aki a mellette álló cicababára bökve közli velünk, hogy vigyük őt szobára, ő a legjobb. Kövessük hát. Természetesen a játék itt nem alakul át 18-as karikát érdemlő éjszakai programra, a csaj könyörögni kezd, hogy segítsünk neki megszökni, cserébe rendelkezésünkre bocsátja a széfet nyitó mágikus kódot. Hát akkor legyünk jó fiúk, és tegyük meg amit kér. Nem kell mást tennünk, csak menjünk utána. Könnyen kijutunk az épületből, a hátsó udvaron még végezzünk az egyik bandataggal, nem szükséges elrejteni a hulláját, ére úgyse jár senki. A lány ad egy cuppanósat, ide adja a kódot, majd eltűnik.

A következő feladatunk a széf megtalálása. Nem nehéz kikövetkeztetnünk, ki tudhatja a páncélszekrény pontos helyét. Hát persze hogy a foglyul ejtett ügynök. Az alagsorba vezető lépcső a térkép délkeleti részén (8) látható, vonuljunk hát le a pincébe. Itt elég sok őr van, de nem fognak velünk törődni, az egyenruhánk tökéletes álcát nyújt, és nem győzőm hangsúlyozni: nyílt terepen soha ne legyen a kezünkben fegyver! Ha kicsit kóválygunk a labirintusszerű folyosókon, hamar eljuthatunk egy rosszfiúhoz (9), aki egy ajtót őriz, és nem hajlandó minket beengedni. Bingó! Nyilvánvaló, hogy meg kell ölnünk ahhoz, hogy beengedjen minket, ám itt is van egy őrjáratozó fegyveres, aki folyamatosan körbe-körbe mászkál. Két lehetőségünk is van, vagy sneak módban követve a járőrözőt, egy alkalmas pillanatban őt is elintézzük, vagy megvárjuk, míg elvonul, és gyorsan pokolra küldjük az ajtónál ácsorgó fiatalembert. Ne feledjük: mindent csak csöndben, a hullákat pedig elrejteni valami nem feltűnő helyre! Így vagy úgy, bejutunk a rabhoz, akiről kiderül, hogy egy CIA ügynök, és kiszabadításáért cserébe megjelöli térképünkön a széf pontos helyét. Alapvetően négy pontot mutathat nekünk, Fortuna istenasszony dönti el, milyet kapunk, könnyebbet, vagy nehezebbet. Végigpróbálgatni a négy páncélszekrényt, azon megfontolásból, hogy valamelyiket csak nyitja a kombináció, nem tanácsos, ugyanis ha rossznál próbálkozunk, azonnal megszólal a riasztó. Tehát az alábbi lehetőségek jöhetnek szóba:

- A legjobban akkor járunk, ha a bordélyba kell mennünk. Ha eljutunk a térképen jelölt ponthoz, láthatjuk, hogy mindössze egy őr álldogál a széf mellett. Sneak módban lopózzunk a háta mögé, majd végezzünk vele, és vegyük magunkhoz a kis faragott figurát.
- Ha az első emeleten jelez a térképünk, egy raktárajtót kell keresnünk, a széfet itt is egy fickó őrzi, a menetrend megegyezik a fentebb leírtakkal.
- A harmadik lehetőség, hogy sorsunk a VIP areába visz minket. Itt két fegyveres figyel a fémdobozra, az egyik mászkál, a másik csak nézelődik. A császkáló őr útja során mindig megpihen az egyik ablakszerű résnél, ha ezt teszi, lopózzunk mögé, és tegyük a dolgunkat. A másik férfit már nem lesz nehéz elintéznünk.
- A legrosszabb, ami történhet velünk, hogy a nekünk tetsző páncélszekrény éppen a személyzet szállásán található. Ekkor használjuk a VIP szektorban található liftet (a térképen meg is van jelölve), és hát, nincs jobb kifejezés rá, engedjük, hogy átmenetileg elszabaduljon a pokol. Itt nem igazán van lehetőség csendes gyilkolásra, törekedjünk hát inkább a gyorsaságra. A zajra egyébként több mint valószínű, hogy a „liftesfiú" is beront a vidám kis bulinkba, ne hagyjuk őt figyelmen kívül. Ha mind halott, vegyük el a szobrocskát, és azon mód vágjuk is zsebre!

Mivel a világ úgy működik, hogy a látszólag értelmetlen dolgok között összefüggés van, joggal vetődik fel a kérdés: ugyan minek kellett nekünk ez az idétlen kis figura, miért kockáztattuk érte életünket? A rejtélyre azonnal rájövünk, ha megkeressük a Herbal Shop elnevezésű szobát (az étkező helyiségből nyílik, 10), és odaadjuk nehezen megszerzett cuccunkat az ott ténfergő bácsinak. Ő kis bölcselkedés után megosztja velünk, hogy Hong ma éppen a kinti helyiségben ebédel, majd letesz a pultra egy üvegcsét, amiben állítása szerint finom méreg van. Micsoda remek, és biztonságos módja is a gyilkolásnak a mérgezés! A helyzet persze nem ilyen egyszerű, először is hozzá kell férnünk a góré leveséhez. Keressük meg a „restrooms" feliratú táblát, menjünk be oda, és tovább, a mellékhelyiségbe (11). Várjuk meg, míg bejön a narancssárga (vagy lila) ruhás pincér, majd halála után vegyük el a ruháját. Most keressük meg a konyhát(5), ahol a szakács már vár minket, s utasítást ad, hogy vigyük ki a nagyfőnöknek a kaját. Várjuk meg, míg elsétál a leves mellől, majd tegyük bele a mérget, ekkor fel is kapjuk, és már vihetjük is. Hong és nagydarab testőre, Tzun az étkező túloldalán épp végeztek az előétellel, menjünk közel hozzájuk, mire legnagyobb megdöbbenésünkre Tzun veszi el tőlünk a tányért, megkóstolja, majd fuldokolni kezd, de azért még ránk ugrik. Automatikusan kinyírjuk, viszont a késlekedés miatt a fővezér megszökött. Nincs mese, be kell hatolnunk Hong szigorúan őrzött főhadiszállására, és szemtől szembe kell kivégeznünk. Először vegyük újra fel a Red Dragon egyenruhát (a vécében hagytuk, ha minden igaz), másszunk le az alagsorba, és az északi liftet (12) keressük, ami éppen Hong háza alatt található. Ha felmegyünk vele, máris a házban találjuk magunkat. Mivel mi is szép egyenruhát viselünk, senki sem fog igazán törődni velünk. Menjünk fel a lépcsőn a vezér szobájába, láthatjuk, hogy gondterheltén sétálgat. A legjobb akkor megölni, mikor az egyik kis beugróban töpreng. A kiáltásra beözönlik a nép, lőnek ránk, mint az őrültek, de ha bent maradunk a szobába, egyesével leszedhetjük őket. Ha mind hulla, kutassuk át

Hong holttestét, és vegyük el tőle a nála lévő levelet. Ezután az alsóbb szinten keressünk egy rácsos ajtót, ami egy liftbe nyílik, és lent vár minket a motorcsónak (meg az utolsó őr), ami a küldetés végét jelzi. Azért vigyázzunk, mert Hong halálakor nem minden csatlós jön fel, így a földszinten még összefuthatunk rosszfiúkkal. Ha nem akarjuk ezt az egész mérgezős játékot végigjátszani, rambózhatunk is, de akkor ezren rontanak ránk egyszerre, a túlélési esélyünk pedig nagyon minimálisra csökken.

II. 8. 3. Kolumbia

II. 8. 3. 1. Find the U'Wa Tribe

Feladatok:

- ❍ A szent szobor megszerzése
- ❍ A szent szobor eljuttatása az indián faluba

Ajánlott felszerelés:

- Kalashnikov AK-47
- Oyabun Kés
- Kevlar Páncél
- Iránytű

- 1 – Utánpótlás lelőhelyek
- 2 – A szerencsétlenség helyszíne, a szobrocska lelőhelye
- 3 – Bennszülött falu
- 4 – A törzsfőnök fiának helye

Soron következő megbízatásunk Kolumbiába repít minket, elhagyjuk hát a meglehetősen ellenszenves alakok által benépesített Hong Kong utcáit. Ám ne gondoljuk, hogy a dzsungelben könnyű dolgunk lesz. Itt ugyanis még vérszomjasabb, ráadásul a gerilla harcmodor terén mesteri szinten álló, terepszínű ruhába öltözött gazfickókkal kell majd szembeszállnunk. Érdekesség, hogy a délamerikai kaland mind három küldetése ugyanazon pályán játszódik. Miután leereszkedtünk a helikopterről, első dolgunk legyen a térkép alapos áttanulmányozása. Megfigyelhetjük, hogy számos fegyvert és lőszert imitáló kis ikon található különböző irányokban (1), ezek utánpótlást sejtetnek, ha tehát kicsit meglódul a kezünk a ravaszon, csak keressük fel ezeket a helyeket, és töltsünk újra. Azért nem árt óvatosnak lenni, gyakran előfordul, hogy ezeket a ládákat rosszfiúk őrzik! Tőlünk keletre látható a helyszín (2), amit el kellene érnünk, lehetőleg egy darabban. Valójában ott egy repülőgép zuhant le, ami többek között az általunk keresett szobrocskát szállította. Induljunk hát nyílegyenesen a jelzett irányba, törvényszerűen katonákba fogunk botlani, mivel tucatjával járőröznek a környéken. A tűzharc elég nehezen elkerülhető. Tehát amint észrevesszük az ellenség sziluettjét, azonnal tüzeljünk, ne törődjünk a lelepleződéssel. Az áldozat társai valószínűleg azonnal viszonozni fogják a tüzet, de rengeteg a fedezék, a dzsungel ideális ebből a szempontból. Nagyon figyeljünk oda, mert ezek a fazonok intelligensek, néhányan megkerülve minket hátulról támadnak, míg a többiek elölről fedezik őket, tehát itt nincs mese, tényleg kommandózni kell. Amint lecsillapodtak a kedélyek, öltözzünk át uniformisba, és ügyeljünk, hogy lehetőleg AK-47-essel a kezünkben flangáljunk, így nem tűnik fel a sok bronzbarna testvérnek, hogy egy vakítóan fehér bőrű, kopasz bérgyilkos mászkál közöttük. Most már zavartalanul megközelíthetjük a szerencsétlenség (nézőpont kérdése) helyszínét, ahol már fog ránk várni egy újabb szakasz (illetve, ha elég gyorsan elérjük a terepet, kis mázlival még nem érkeztek meg). Szerencsére ránk sem hederítenek, ráadásul mindegyik háttal áll a roncsnak. Hurrá, gondolhatnánk, gyerekjáték lesz a szobor megszerzése, amit meg is találunk a repülőgép mellett. Pechünkre egy katona is ott bóklászik, őt lehetőleg nesztelenül intézzük el. Ha mindezzel végeztünk, vegyük fel a szobrot, de azonnal vágjuk is zsebre, mert ha így meglátnak derék bajtársaink, golyót röpítenek a fejünkbe, az tuti.

Induljunk kelet felé, a térképen látható kis foltok a bennszülött falu(3) helyét jelölik. Mielőtt túl közel érnénk, kapjuk a kezünkbe a szobrot, nehogy véletlenül leméssárolja nak minket lányos zavarukban (hiszen ne feledjük, egyenruha van rajtunk), s ha szerencsénk van, az egyik Winettou közli velünk, hogy keressük a főnököt. Ott ücsörög a kunyhója előtt, és nagyon megörül nekünk. Mivel végső célunk az, hogy ez a főnök segítsen nekünk egy titkos utat találni a Pablo nevű drogbáró táborához, szépen mosolygunk, azonban a bennszülött közli, csak akkor hajlandó segítséget nyújtani nekünk, ha kiszabadítjuk a gerillák által fogva tartott fivérét. Remek hír. Kövessük hát a folyót, amíg el nem érünk az igen szigorúan őrzött hídhoz (4). A katonák még ha nem is fogadnak barátként, meglehetősen közömbösen viselkednek. A túsz a híd közepén kesereg. Másszunk fel az őrtoronyba, és a katona háta mögé lopakodva tegyük őt múlt idejűvé. Vegyük fel a mesterlövészpuskát, ám nem feltétlenül ezt kell használnunk, mivel egyszerre csak egy töltényt képes kilőni. Inkább legyünk akcióhősök, és gyorsan szedjük le a híd előtt pózoló három őrt, majd az ezek után érkező versenyzőket is. Vigyázzunk, a fogolynak ne essen bántódása! A túloldalon lévő toronyra is fordítsunk figyelmet, onnan is érkezik áldás. Szóljunk a fogolynak, hogy akkor esetleg meghetnénk, és a folyót követve(!) menjünk vissza a törzshöz. Ahogy közelebb érünk, ne dobjuk el a fegyverünket, egyrészt mert már ismernek minket, másrészt szükségünk lesz még rá. A főnök nagyon boldog, és megengedi, hogy használjuk a koránt sem kellemes benyomást keltő függőhídjukat a túlsó part elérésének érdekében.

II. 8. 3. 2. The Jungle God

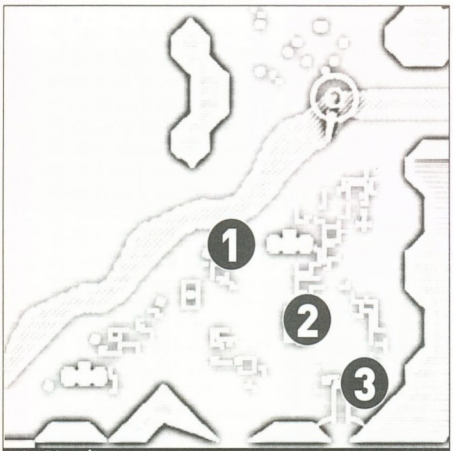
Feladat:

- ❍ Megtalálni a Pablo táborához vezető titkos járatot

Ajánlott felszerelés:

- Ami nálunk van éppen, mivel nem vehetünk magunkhoz új cuccokat.

A törzsnek van egy szent állata, ami egy jó húsban lévő jaguár. Rendszeresen áldozatokat mutatnak be neki, ő meg köszöni szépen, hízik. Nem is lenne vele semmi gond, csak éppen elállja utunkat, vagyis általában épp a nagyon titkos átjáró előtt bóklászik.



- 1 – Disznók
- 2 - M16A2 fegyver
- 3 – Oltár

Megölhetnénk, persze, de akkor az indiánok mérgezett nyilakkal fejezik ki nemtetszésüket. Trükkösnek kell tehát lennünk. A hozzánk közelebb elhelyezkedő felkiáltójel a térképen egy malac csordát jelez. Menjünk arrafelé, útközben őrök állják utunkat, a lövöldözés gyakorlatilag elkerülhetetlen. Végezzünk a csorda körül ólálkodó katonákkal, majd az egyik malackával is. Kapjuk fel, és rohanjunk a másik jelhez (3), ami egy oltár szerűséget takar. Dobjuk le az „áldozatot", a vadállat azonnal rácsap, mi meg kusszunk be a barlangba. Ha ahhoz szottyan kedvünk, disznó helyett akár ellenfeleinket is odalökhetjük a véres kőre, hadd legyen nekünk is egy kis örömünk. A pályán egyébként el van rejtve egy jó kis fegyver (M16A2, 2), egy templom belsejében. Keresd az épületet, ahová lépcsők vezetnek fel, és két ellenfél őrzi. A belsejében van a cucc.

II. 8. 3. 3. Say Hello to my Little Friend

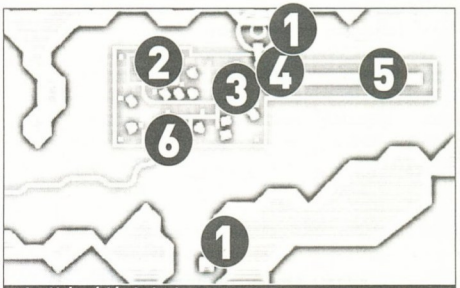
Feladatok:

- ❍ Megölni a drogbárót
- ❍ Felrobbantani a labort

Ajánlott felszerelés:

- Ami nálunk van éppen, mivel most sem vehetünk magunkhoz új cuccokat.

Készüljünk fel, nem lesz egyszerű misszió. Célunk a Pablo nevű kiskirály likvidálása, valamint a laboratóriumának felrobbantása, a bökkenő viszont az, hogy mindkét célpontunk egy szorosan őrzött, katonáktól hemzsegő tábor szögesdrótjain belül van. Sebaj, ne csüggedjünk, hanem miután kimásztunk a barlangból, vegyük fel a kést és a Kevlar mellényt. Senki sem fog minket zargatni, még ha elővett fegyverrel mászkálunk is: mindenki ezt teszi. Sajnos a bejárat éppen az átellenes oldalon van (6), készüljünk hát fel néhány percnyi sétára, amíg odaérünk. Ne sajnáljuk az időt: térképezzük fel a terepet, keressük meg a labort (ami még külön is el van választva, egy lejtő aljában, a földbe ásva leljük a két bejáratot, 2), illetve a drogbáró kastélyát (nehéz eltéveszteni, 3), valamint az a mögött elhelyezkedő hangárt a repülővel (4), amin majd menekülni fogunk, miután felrobbantottuk a laboratóriumot. Nézzünk be a sátrakba is, fegyvereket és muníciót találhatunk. Amíg nem kezdtünk bele az akcióba, azért célszerű a tábor területén is „üres kézzel" mászkálnunk, nehogy egy gyanakvóbb katona ne tolerálja fegyverünket. Ha mindezekkel végeztünk, irány a nagyúr kastélya. Az elülső bejáratnál két őr is strázsál, itt ne próbálkozzunk a bejutással. Menjünk inkább hátra, ahol egy magányos alak álldogál, váltsunk sneak módba, lopózzunk mögé, és vágjuk el a torkát. Odabenn szintén egy szingli elvtárs, tegyünk hasonlóan. Mostantól kezdve nincs értelme a titkolózásnak, kapjuk elő zsákmányolt, nagyhangú fegyvereink egyikét, és kezdjük el módszeresen kiirtani a házban tartózkodó, illetve a lövések zajára beözönlő katonákat. A legjobb ha megállunk egy helyben, és várunk, az első lövés után jönnek ők maguktól, nekünk meg csak annyi dolgunk van, hogy lőjünk, és alkalmanként újratöltsünk. Ha véget ért a látogatási idő, keressük meg a központi termet, amiben két hosszú lépcső vezet fel az emeletre, és odafönn egy dupla ajtó található középen. Bent éppen napi szokásos adagját szívja magába célpontunk, aki igen kemény ellenfél lesz. Készüljünk fel rá: a szomszédos szobákat fésüljük át, nehogy a hosszú arc alatt hátulról lepjenek meg minket. Pablo ellen az ajánlott fegyver a Desert Eagle, célozzunk a fejére. Rengetegszer meg fogja szakítani az idióta szövegelésével csatánkat, mivel totál be van állva, és nem nagyon érez fájdalmat. Végül csak eldől, mi pedig vegyük fel az asztaláról a bombát, de legyünk résen, mert további katonák érkezése várható! Ha velük is végeztünk, fogjuk a bombát, és őrült tempóban rohanjunk a laborba. Ha azt akarjuk, hogy egy ideig ne lövöldözzenek ránk odakinn, használjuk az M16-ost, vagyis vagy azt vegyük elé, vagy ne legyen semmi a kezünkben. A labor őrei mindenképpen lőni fognak ránk, tehát jobb, ha nem kérdezünk semmit, hanem amint meglátjuk őket, tüzet nyitunk. Vannak egy páran odabent is, ráadásul a másik ajtótól is átszaladnak a nagy csetepatéra. Ha már csak mi élünk a környéken, rakjuk a bombát az „Explosives" feliratú dobozokra, aztán menjünk vissza a tábor területére, és rohanjunk a hangár felé. Útközben vegyük elő a detonátort, és robbantsunk. Akivel szembetalálkozunk, köszöntsük sortűzzel, ekkor már minden mindegy, csak az számít, hogy elérjük a repülőgépet!



- 1 – Utánpótlás helyek
- 2 – Kábítószer labor
- 3 – Pablo háza
- 4 – Hangár
- 5 – Leszállópálya
- 6 – Bejárat

Egy hasznos tipp lehet: a kastélytól keletre találunk egy őrtornyot, ahonnan kiváló rálátás nyílik Pablora, amint éppen az asztal felé roskad. Egy mesterlövész puskával leszedhetjük, habár ekkor csapdába kerülünk a toronyban, mivel a gerillák érthető módon nem fognak örülni, hogy ott lövöldözünk imádott mesterükre.

II. 8. 4. Budapest: Traditions of the Trade
Feladat:

- Frantz Fuchs likvidálása
- A bomba megtalálása és biztonságba helyezése

Szükséges felszerelés:

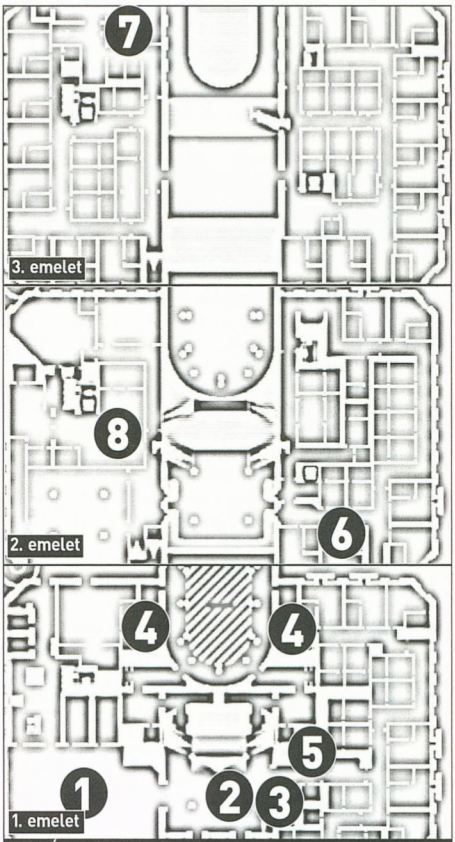
- Fojtózsinór

Ez a küldetés Budapest városába szólít minket. Ez klassz, mert akció előtt akár meg is látogathatjuk barátainkat, de legalábbis otthon érezhetjük magunkat. A helyszín a Hotel Gallárd (Talán Gellért Szálló akart az lenni eredetileg), a Duna is megvan, folyik a pixelfolyó csendesen. Szóval az itt lebonyolítandó nemzetközi tanácskozást szeretné megakadályozni egy osztrák terrorista, ő lesz tehát az elsődleges célpontunk. Ne vigyünk magunkkal fegyverarzenált, hiszen a bejáratnál fémdetektor van, ami ha elkezd csipogni, már kapjuk is az áldást az őröktől. Ha bejutottunk az épületbe, beszéljünk a portással (3). Ismerjük Fuchs álnevét (Heinrich Wulff, muhahaha), és a férfi kétségesen meg is mondja, melyik szobában találjuk (202). Mivel nagyon szeretnénk meglátogatni, keressük meg a szobáját (a központi lépcsőkön balra fel), ám van neki személyes testőre, aki nem valami barátkozó. Megint agyafúrtnak kell lennünk. Megfigyelhetjük, hogy a személyzet folyamatosan takarítja a szobákat, és mikor bemennek porszívózni, a zárban hagyják a kulcsot, ami az összes szobát nyitja. Ilyen ziccert nem hagyhatunk ki, vegyük hát magunkhoz (Taktikusabbak utánuk is lopózhatnak, megfojthatják őket, és magukra is ölthetik a ruhájukat. Boy szerkóban elég mulatságosan festünk, de hát ilyen az élet). Ezután menjünk be a 202-es (6) melletti szobába, majd ki az erkélyre. Várjuk meg, amíg a szomszédban bemegy az őr a szobába, majd ugorjunk át, és azonnal kezdjük lopakodni. Be az ajtón, és a fojtózsinórral fojtsuk meg a testőrt. Vegyünk fel mindent az asztalról (levelek, névjegy, pisztoly), majd (még mindig sneak módban) menjünk be a fürdőszobába, ahol Fuchs éppen meztelen, mivel zuhanyozik. Lőjük le, mielőtt még kiáltana. Most olvassuk át a cuccokat, amiket az asztalról felszedtünk. Kiderül, hogy a hulla valójában fogorvos, és itt van a hotelben a rendelője. A levélből kiderül, hogy valószínűleg a bomba is ott lesz valahol a rendelőjében. Óvatosan nyissuk ki a szoba bejárati ajtaját, fojtsuk meg, és húzzuk be az ajtó előtt ácsorgó őrt. Ne felejtsük el kitenni a szintén az asztalról felvett „Ne zavarjanak" cetlit, így biztosan nem kapunk takarítást. Vegyük fel a szekrény előtt heverő táskát, ebben fogjuk kicsempészni a bombát az épületből.

(Ha boy ruha van rajtunk, akkor másféleképpen kell tennünk. Menjünk oda a testőrhöz azzal, hogy tiszta törölközőket hoztunk, mire beenged minket a szobába. Sajnos itt nincs más választásunk, mint odarohanni az asztalhoz, felkapni a pisztolyt, és végezni a szoba lakóival, majd az erkélyen átugorva menekülni – nem feledve a bombatáskát)

Most keressük meg a fogorvosi rendelőt (kövessük a „dentist" táblákat, 7), ahol is az asszisztense közli velünk, hogy épp nincs benn, de készségesen megosztja velünk, merre böklászik éppen. Itt több variáció is lehetséges, ami fontos, hogy a bombatáskát hagyjuk itt.

- Ha a kaszinóban/étteremben (8) iszik, akkor előbb-utóbb el fog menni vécére. Elő a fojtózsinórt, és adjunk neki. Vizelés közben kellemetlen lehet meghalni, de jobb, mint az alant leírt módokon. Ha nem lélegzik, vegyük magunkhoz a zsebéből a röntgen szoba kulcsát, sőt, a perverzebbek a ruháját is magukra ölthetik.
- Ha az uszodában található, akkor igazán élvezetes mókában lesz részünk (egyébként a többi helyről is átjön, vagyis ha életben hagyjuk, mindenképpen itt köt ki). Várjunk, amíg be nem megy a szaunába (4), majd kövessük (átöltözés értelemszerűen az öltözőben). Szólítsunk meg, és balga módon elárulja nekünk, hogy nem szokott sokáig idebenn maradni, mivel nem bírja a szíve.



- 1 – Étterem
- 2 – Fogadó hall
- 3 – Recepció
- 4 – Szauna
- 5 – Lift
- 6 – A terrorista szobája
- 7 – Fogorvosi rendelő
- 8 – Kaszinó

Vicceljük meg úgy, hogy kilépve feltekerjük a szabályzót. Rövid bejátszás után fel is adja az élethez való jogot.
Használjuk a liftet, hogy gyorsan visszatérjünk a harmadik emeleten található rendelőbe. Menjünk egyenesen a röntgenszobába, és a bombát rejtsük a táskába. Figyelem: ha elolvastuk Pablo levelét, térjünk be a virágboltba (nem könnyű eltéveszteni, a szöveg magyarul van kiírva rá), és ha ott beszélünk az árussal, akkor kapunk tőle egy kedves kis csokrot, amit illik nem félreérteni, ugyanis ezáltal egy Mossberg shotgunhoz jutunk. Fontos még, hogy ez esetben a fémdetektorok kikerülésével (ti. vészkijáratként funkcionáló hátsó lépcsők) menjünk vissza a rendelőbe. Van egy másik lehetőségünk is arra, hogy elkerüljük a csetepatét, amivel az őrök alapesetben fogadnak minket. A fémdetektorok mellett találhatunk „exit" feliratú ajtókat, ezen keresztül kijuthatunk a tetőre. Keressük meg az egyetlen nyitott ablakot, másszunk be rajta, majd csendesen tegyük el láb alól a két őrt. Ezek után hozzuk be a bőröndöt, majd a röntgenszobába lépve helyezzük biztonságba a bombát.
Most már nincs más hátra, mint a menekülés, vagy adott esetben a terep elegáns elhagyása. Előbbi esetben ne törődjünk semmivel, szaladjunk le a lépcsőkön, ki a hotelből, ahol is egy száguldó limuzin vesz fel minket. Ha azonban egy igazi hitmanhez méltóan akarunk szeretett fővárosunktól búcsúzni, használjuk a vendéglőből nyíló konyhát kijáratul.
Elég illúzióromboló, de ha gyorsan végig akarunk menni a misszión, egyből menjünk a szaunába, várjuk meg Fritzet, majd a 201-es szoba teljes lakosságágát irtsuk ki, majd a tetőn keresztül szerezzük meg a bombát.

II. 8. 5. Rotterdam

II. 8. 5. 1. Gunrunner's Paradise

Feladatok:

- ❍ A GPS jeladó elhelyezése az autón
- ❍ A GPS jeladó elhelyezése a bőröndben
- ❍ A bőrönd átadása Ivánnak

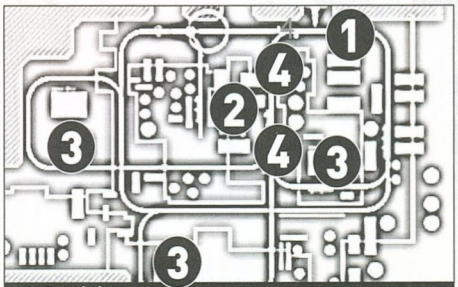
Szükséges felszerelés:

- GPS vevő
- GPS adó

Ajánlott felszerelés:

- Heckler és Koch MP5 (hangtompítós)
- Kevlar Body Armor
- Hangtompítós Beretta

Rotterdamban Boris, a kolumbiai, és a hongkongi bandák fegyverellátója a célpontunk, először is azonban meg kell találnunk az összekötőjét, Ivánt, aki majd felfedi előttünk rejtekhelyét. Ahogy az már (remélhetőleg) szokásunkká vált, először is tanulmányozzuk át a térképet. Vegyük észre, hogy a pályán egy vonat jár körbekörbe, ennek még később jelentősége lesz. Először is kövessük az első fickót, akibe belefutunk, hátramegy a kis raktárépületekhez (1), fojtsuk meg, és vegyük el tőle a ruháját. Ne legyen a kezünkbe fegyver, ha kijövünk a „sikátorból". Most keressük meg a kocsit (2), amit egy sárga kör jelez a térképen. Mikor odaérünk, láthatjuk, hogy az autó éppen egy kellemesen festő bár előtt parkol. Semmiképpen ne kíséreljük meg most felszerelni a jeladót, hiszen a bejárat melletti főszer erősen figyel, s ha próbálkozunk, azt nem veszi



- 1 –Raktárépületek
- 2 – Autó, Kinky Cola bár
- 3 – Nagyobb raktárépületek
- 4 – Váltók

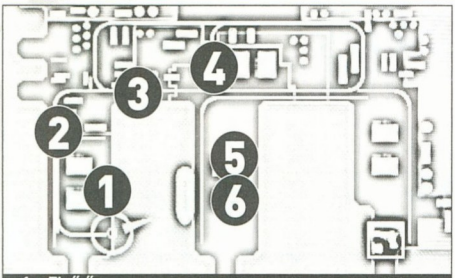
jó néven. A megoldás ezúttal a Nő. Menjünk be a kocsmába, de mulatozás helyett beszéljünk a pultossal, aki felkínál nekünk néhány kellemes percet a kissé szögletes táncosnővel. Várjuk meg, amíg abbahagyja a csövön a tekergőzést, majd kövessük őt a színpad mögött elhelyezkedő szobájába. Keserítsük el, ugyanis arra szeretnénk őt megkérni, hogy kicsit szórakoztassa a kocsit mereven bámuló fickót. Elég huncutnak tűnik, így hamar belemegy a mókába. Várjuk meg, amíg hátramennek, majd az autóhoz közel lépve szereljük fel a jeladót. Ha vége az enyelgésnek (semmi komoly, a csaj csak táncolt), a rosszfiúk elhúznak, és kis idő elteltével a térképünkön villogó vörös fény megállapodik. Oda kell mennünk. Itt szintén van egy kis párhuzamosság a játékban, ugyanis három különböző raktár villanhat fel szemeink előtt: délen, nyugaton, és keleten (3). A bejutás ezekbe az épületekbe jelen pillanatban lehetetlen, ugyanis áthatolhatatlan kerítés torlaszolja el az utat.
A szemfüles bérgyilkos azonban hamar rájön: ha a vonatot esetleg rá tudnánk bírni, hogy legyen szíves betörni a kapukat, máris könnyebb dolgunk lenne. A rábeszélés egy ilye szerelvénynél nem sokat ér, használjuk hát a váltókat (a térkép közepén, ahol háromfelé válik szét a sín, valamint egy picivel északabbra is van belőlük, 4).Miután szabad az út, készüljünk fel, a raktár előtt kutyák várnak minket, sajnos el kell őket pusztítanunk. Próbáljuk őket távolról, csöndesen kilőni, ugyanis az épületben elég sok alvilági figura tartózkodik. Vegyük ki a kocsiból a jeladót, készüljünk fel egy véres mészárlásra, és nyissunk be az ajtón. Vagy ha kicsit okosabbak vagyunk, kerüljük meg a raktárat (kutyák!), menjünk fel a lépcsőkön, és egy jól hallható lövéssel csalogassuk fel a rosszfiúkat. Ez azért fontos, mert ha mindenkit kilőttünk, kapunk egy üzenetet, mely szerint Iván három percen belül megérkezik a helyszínre. Nos, ha orosz barátunk hullákat fog látni a földön, akkor mérges lesz, így rejtsünk el mindenkit, majd a jeladót tegyük bele az alsó szinten, a bejárat közelében található aktatáskába. Ekkor már csak annyi dolgunk maradt, hogy a befutó Ivánnak a kezébe nyomjuk a táskát.

II. 8. 5. 2. Plutonium Runs Loose

Feladatok:

- ❍ Boris likvidálása
- ❍ Az atombomba deaktiválása
- ❍ A hajó nemzetközi vizekre vezetése

Ajánlott felszerelés:
- Hangtompítós Beretta
- Heckler and Koch MP5 (hangtompítós)
- Walter WA2000 Sniper
- Pentagon kés/fojtózsinór



- 1 – Első őr
- 2 – Első kapu
- 3 – Második kapu
- 4 – Harmadik kapu
- 5, 6 – Raktár épületek

Na igen, ezzel a pályával lesznek gondjaink. Elég komoly méretű helyszín, ráadásul nagyon alaposan oda kell figyelnünk. A célunk természetesen Boris jobb létre szenderítése, ami elég kemény dió. Először is, ha valaki felfedezi, hogy megöltük a haverját, nem teketóriázik, azonnal rohan Borishoz, mi meg buktuk a küldetést. Csöndesnek, okosnak, és ami a legfontosabb, kitartónak kell lennünk. Na jó, kezdjük!

Másszunk fel a létrán, és óvatosan közelítsük meg a legközelebbi épület sarkát (1). Ha olyan közel értünk, hogy már látjuk a nekünk háttal ácsorgó őrt, váltsunk lopakodó módba, és ha odaértünk, fojtsuk meg. Vegyük fel a ruháját, a testét nem szükséges elrejteni, erre a madár se jár. Így az első, őrzött kapun (2) sikeresen továbbjuthatunk. A második kapun (3) azonban már nem engednek át minket, de szegődjünk az lőttünk haladó őr nyomába, és kövessük őt közelről (persze ne olyan közelről, hogy mindez feltűnjön neki), így mi is átmehetünk a kapun. Ugyanezzel a technikával jussunk túl a következő kapun is (4), miközben továbbra is tartsunk kelet felé. Ekkor délnyugatra vegyük az irányt, a hajó felé. Végezzünk a parton járőröző ellenfelekkel, és rejtsük el holttestüket a part mentén heverő ládák mögött. A hajó felé közeledve két nagyméretű raktárépületet (5,6) és a hozzájuk tartozó őröket pillantjuk meg. A délebbre fekvő raktár őrét szemeljük ki, majd amikor délkeletre ér, és éppen elhalad a légkondicionáló előtt, végezzünk vele. Hamarosan érkezik a társa, aki észrevette a hullát, de ahelyett, hogy kiabálna, előbb hozzánk szalad, lőjük hát le őt is. Most már akadálytalanul juthatunk el a hajóig, de a matrózok addig nem hajlandók felengedni, amíg nincs rajtunk megfelelő öltözet (természetesen matrózruha). Ideális helyen szerezhetünk, a hajó déli részénél magányos tengerész áll, gondoskodjunk róla, hogy magányát enyhítsük, és vetkőztessük le. Menjünk a hajó fedélzetére, keressük meg az első szint legészakibb szobáját, melyet két tengerész őriz: Boris itt rejtőzik. Az MP5 segítségével villámgyorsan lőjük le mindkét őrt, és várjunk a menekülőre a nyílt téren (a szobájától déli irányban): Boris élesíti a bombát, és előttünk átszaladva próbál egérutat nyerni. Ezt nem engedhetjük, ezért lőjük le, mielőtt meglépheti. Ezután menjünk a gépházba, mely a harmadik szinten található, innen megtaláljuk a bombát és hatástalaníthatjuk is. Végül térjünk vissza a hajó fedélzetére, itt északi irányban elindulva jutunk fel a kapitányi hídra, vágjuk át a kapitány torkát, indítsuk be a motorokat (amennyiben valaki meggátolná, hogy a motorok felpörögjenek, ereszkedjünk vissza a gépházba és végezzünk az akadékoskodóval), és hajózzunk ki.

II. 8. 6. Románia

II. 8. 6. 1. The Setup

Feladat:
- Dr. Kovacs likvidálása

Ajánlott felszerelés:
- Kevlar Body Armour

Az eligazításon furcsa információkat tudhatunk meg. Eddig megbízatásaink valószínűleg ugyanattól az embertől származik, ami finoman szólva is érdekes. Utolsó feladatul Kovács doktor úr kivégzését szánja nekünk. Érdekesség, hogy erre a misszióra nem vihetünk magunkkal semmilyen fegyvert (azért a Kevlar armourt rántsuk magunkra). Lépjünk be az elmegyógyintézetbe, ahol a kapus kis animáció után be is enged minket, ám azonnal riasztja is a kommandósokat. Egyelőre ne törődjünk vele, fel a lépcsőkön, majd át a bizarr csarnokon (3), ahol ápoltak kóválygonak. A túloldali ajtó kivezet minket erről a rémületes helyről. Balra tőlünk van a doki irodája, azonban először keressük fel a szemben található mellékhelyiséget (4), na nem mintha emésztési problémáink lennének, csupán a falon található, vöröskeresztes fiókból kell kivennünk az injekciós tűt, amivel majd másvilágra küldjük Kovácsot. Ha nem akarunk ilyen dolgokkal finomkodni, a doki szobájával szemközti irodájában találunk egy shotgunt. A merénylet után mindenképpen dobjuk el! Most menjünk be Kovácshoz (5), aki egy rövid beszélgetés után menekülni kezd, legjobb, ha mögé lopakodunk, mielőtt elkezd beszélni, és ha befejezte, azonnal döfjünk, különben elszalad. Természetesen shotgun esetén először lőhetünk, a kérdés ráér. Egyébként találhatunk fegyvereket az elmegyógyintézet eldugott helyein – a felső emeleten egy szekrényben például egy UZI is vár ránk. Ha végeztünk vele, vegyük fel a köpenyét, és dobjunk/dugjunk el minden fegyvert, ami arra utalhat, hogy éppen mi vagyunk a rosszfiúk. Így a beözönlő SWAT katonák nem fognak ránk különösebb figyelmet fordítani. Sétáljunk ki a szobából, keressünk meg néhány fegyvert, majd „vegyüljünk el". A különböző szinteken beszéljünk az ápoltakkal, kiderül, hogy mindegyik akar valamit. Az egyik egy gumikacsát, a másik egy játékmackót, a harmadik egy gyerekkönyvet. A könyvet és mackót találhatunk a második emeleti szobákban, a kacsa pedig az első emeleten, a zuhanyzókban van. Ezekkel boldoggá tehetjük szegény szerencsétleneket, akik cserébe információkkal kedveskednek nekünk. A lényeg az, hogy keressük meg a TV-szobát (térkép, 6), ahol rátalálunk régi ismerősünkre, a Lee Hong étteremből szökött CIA ügynökre. Sajnos barátunk nem szakmája mester, mert úgy tűnik, megint elkapták, és telenyomták valami remek kis cuccal. Ellenszert kell szereznünk, hogy magához térítsük. Az injekciós tűt a falon lévő rácsos tárolóból szerezhetjük meg, döfjük bele gyorsan. Ettől nagyjából rendbe jön, és megkér, hogy kövessük őt. Tegyünk így, s elvezet minket a

lifthez (7). Közli velünk, hogy ő most felmegy, várjuk meg, míg beszáll, és elindul. Csodák csodája, a lift helyén egy lefelé vezető lépcsősor jelenik meg. Habozás nélkül menjünk le.

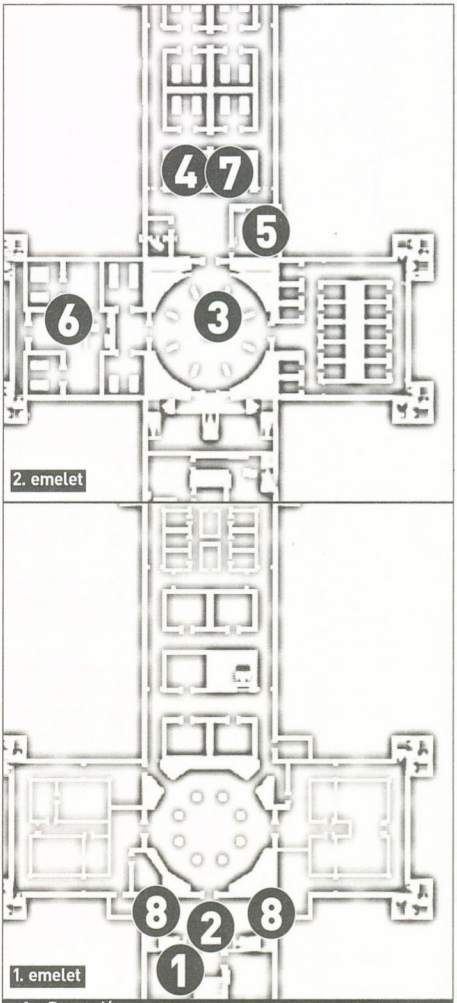
II. 8. 6. 2. Meet Your Brother
Feladat:
❍ Nincs konkrét cél

Felszerelés:
● Ami az előző küldetésből maradt.

Utolsó küldetésünkhöz érkeztünk, amikor is fellebben a sötét fátyol, s kiderül a szörnyű titok, kik is vagyunk valójában. Sajnos a hírek szerint klónok vagyunk, és van belőlünk még jó néhány. Azért azt mégse kellene hagyni, hogy még egy ilyen fazon rohangáljon odakint, mint mi vagyunk. Amint leértünk a lépcsőn, menjünk ne a rácsos ajtón, és végezzünk az őrrel. Spóroljunk a lőszerrel! Szedjük el a fegyverét, és kutassuk át a terepet lőszerért. Kisvártatva megérkezik egy 48-as számú ügynök, ami tulajdonképpen mi vagyunk, csak továbbfejlesztve. Tízet kell belőle megölnünk, az egyik halála után jön a másik, és így tovább. Hathatós segítséget nyújt a pályán található minigun. A terep felderítése során belefutunk majd egy fura helyiségbe, amit két üvegajtó határol, és középen egy érdekes kiemelkedés van, rajta két lábnyommal. Semmi esetre ne menjünk be oda! Legalábbis egyelőre. Szedjük le mind a tíz klónt (nem könnyű móka, a legjobb ha megállunk egy helyiségben, és várunk rájuk, hogy jöjjenek), majd a lábnyomos részbe húzzuk be a legközelebbi hullát. A lézer leolvassa a vonalkódot a halott halántékáról, és az ajtó kitárul. Maga az őrült professzor köszönt minket odabenn, ne figyeljünk rá, azonnal végezzünk vele, különben elkábít minket, és kezdhetjük elölről az egészet. Öljük meg őt, álljunk bosszút ezért a sok nehéz küldetésért, és készen vagyunk. A Hitman kaland első epizódjának ezennel vége.

II. 9. Trükkök

Két pisztoly egyszerre a kézben: Tulajdonképpen nem is csalás, sokkal inkább hasznos „házi praktika". Vegyünk kezünkbe egy lőfegyvert, és dobjuk a földre. Most rántsunk elő még egy hasonló pisztolyt, és vegyük fel a padlón heverő másikat. Máris kétkezesekké váltunk!
Sawn off shotgun töltény-trükk: Az SOS nem rossz fegyver, viszont minden második lövés után újra kell tölteni. Azonban ha először ledobjuk a shotgunt, majd előveszünk egy kézifegyvert, ezek után pedig felvesszük a földről a SOS-t, akkor mindkettő a kezünkben marad, és a shotgunnal hetet (!) lőhetünk egyszerre, mivel az újratöltés mindig egy időben zajlik majd.
Hardballer no-reload ügyeskedés: A misszió elején válasszuk ki a Hardballert, és egy Desert Eagle-t is, viszont utóbbihoz ne vegyünk lőszert Ha már „benn vagyunk" a játékban, dobjuk el a Hardballert, majd vegyük elő az üres DE-t. Most vegyük fel a földön heverő fegyvert. Ha jól csináltuk, nem kell többet a Hardballer újratöltésével szenvednünk. Persze ez nem jelent végtelen menynyiségű lőszert...
A mátrix effektus: Ha a küldetés elején megnyomjuk a [Scroll Lock]-ot, akkor a világ menete lassított felvételé változik, viszont mi nyugodtan célozhatunk.
15 bónusz golyó: Az eligazításon válasszuk a Beretta 92-őt, majd a játékban vegyünk elő bármilyen fegyvert, ellenőrizzük, hogy csak az van-e a kezünkben, és hogy 15 darab töltény van benne. Most dobjuk el, és vegyük elő a Berettát, majd kapjuk fel a másikat a földről. Ha ügyesek vagyunk, mindkét fegyverbe immáron 15 töltény lesz.



- 1 – Recepció
- 2 – Aula
- 3 – Központi terem
- 4 – Mellékhelyiség
- 5 – Kovács irodája
- 6 – Tv szoba
- 7 – Lift, majd Lépcső lefelé
- 8 – Lépcső a második emeletre

Érdemtelen pénzszerzés: Ha a küldetés minden célját elvégeztük, és [F1]-et nyomva felhozzuk a Mission Status képernyőt, majd az értékelés után megkapjuk a success feliratot, nyomjunk [Esc]-et, majd újra [F1]-et. Így újra megkapjuk a jutalmat. Ezt a műveletet addig ismételjük, amíg csak szeretnénk.

II. 10. Cheat

II. 10. 1. A hagyományos módszer

Ha mindenképpen csalni akarunk, íme, itt a menete. Keressük meg a hitman.ini fájlt (Ott találjuk, ahova telepítettük a játékot), majd nyissuk meg szerkesztésre. A szöveges fájl végére illesszük a következőt: "enableconsole 1", idézőjelek nélkül pötyögjük be. Mentsük el, majd indítsuk a játékot, ahogy szoktuk. A konzolt a „~" billentyű segítségével csalogathatjuk elő, hatására megjelenik egy sötét ablak, ide lehet beírnunk az alábbi kódokat:

Invisible1- Láthatatlanság, az ellenfelek nem vesznek észre.
God 1- God mód
Giveall- Megkapunk minden fegyvert és tárgyat
Infammo- Végtelen töltény
ip_timemultiplier ←0.01-5.00→ idő sebességének beállítása (alapértelmezett: 1.00)

Ha profil névnek beírjuk, hogy „Kim Bo Kastekniv" (idézőjelek nélkül), akkor minden pálya választhatóvá válik.

II. 10. 2. Debug mód

Pötyögjük be a konzolba, hogy „ip_debug" (idézőjelek nélkül), ezzel Debug módba váltottunk.

DEBUG parancsok:

[Shift] + [F12] Gyilkolás fegyver nélkül, a célkeresztben álló ellenséget öli meg
[Shift] + [F11] A célkeresztben álló ellenfél azonnali megölése
J ugrás
T hálós grafika
K szabad kamera mód
Y szobák megtekintése hálós grafika módban
F teleport

II. 11. Hasznos Bugok

Ha hosszú csövű puskát tartunk a kezünkben (pl. shotgun), könynyedén átlőhetünk akár a falakon is. Ehhez csak annyit kell tennünk, hogy jó szorosan szemben állunk a fallal, így a fegyver csöve annak túloldalára kerül, a térkép segítségével beazonosítva kicsit megritkíthatjuk az ellenfeleket.

Pötyögjük be a konzolba, hogy „IDEBUG 1" (idézőjelek nélkül). Vegyük elő mesterlövész puskánkat, és célozzunk be valamit, a lényeg hogy alaposan közelítsünk rá. Ha ekkor lenyomjuk a „k" gombot, visszakerülünk normál módba, a zoom viszont továbbra is megmarad. Bátran elővehetünk másik fegyvert is, amelyiknek nincsen ilyen hasznos funkciója. Vagyis nem volt, eddig.

A budapesti pályán, ha szeretnénk beemelni a mesterlövész puskát a hotelbe, folyton megszólal a fémdetektor. Ez ellen tehetünk valamit, ami ráadásul teljesen magától értetődő. Ha elég közel állunk, szimplán átdobhatjuk a bőröndöt a kordonon. Besétálhatunk, és ott magunkhoz vehetjük. Az őröknek nem fog feltűnni, ugyanis bitekből állnak.

Ha azt szeretnénk, hogy a minigun használata esetén ne kelljen a felpörgési időt megvárni, állítsuk „single shot" módra a támadási beállításunkat. Ekkor kimarad a felpörgés, cserébe viszont iszonyatosan gyorsan kell nyomkodni a tűz gombot.

Bizonyára sokakat zavar, hogy a golyó ütötte sebek a játékban egy idő után egyszerűen felszívódnak. Ezen segíthetünk akkor, ha közvetlenül az akció után kilépünk a térképbe, vagy az eligazító képernyőre, majd visszatérünk a játékba. Ekkor a sebek meg fognak maradni.

A budapesti hotelben a liftben is érdekes dolgokat tapasztalhatunk. Ha menet közben belelövünk a panelba, akkor a golyó ütötte nyom ide-oda fog mozogni. Még valami: próbáljátok ki, mi történik, ha a liftben próbáltok elejteni valamit.

Az „Ambush at the Wang Fou Restaurant" küldetés folyamán, ha az utcán beállítjuk, hogy főhősünk váljon láthatatlanná, és belépünk az étterembe, a mágia hipp-hopp, eltűnik. Ha azonban visszatérünk az utcára, újra működik. Ki érti ezt?

Ha a húsos kampóval gyilkolászunk, valamilyen furcsa okból Hitman a tompa végét használja.

Ha gyorsan szeretnénk átöltözni, akkor miután megadtuk a megfelelő parancsot, sétáljunk el a helyszínről. A ruha azonnal ránk kerül, nincsen várakozás.

A Gellért szállóban, a röntgenszoba előtt feltűnik egy lehetséges választás, ami szerint itt is átöltözhetünk. A furcsa az, hogy itt nem látni semmiféle ruhát, mégis, ha kiválasztjuk, hősünk átvedlik londíner jelmezbe. Természetesen ezen a ponton vissza is öltözhetünk előző hacukánkba.

Ha sima távcsővel vagy a mesterlövész puska zoom funkcióját használva belenézünk egy tükörbe, a tükörképünk érdekes módon eltűnik.

A „The Jungle God" térképen, ha megetettük a jaguárt, és miközben majszol, visszavesszük a disznó tetemét, a nemes vad továbbra is mozgatni fogja az állkapcsát. Nyilván a levegőt kóstolgatja.

Ha valakivel éppen a budapesti helyszín uszodájában végzünk, és fel szeretnénk venni ruháját, mert hát milyen murisan nézne ki a mogorva kopasz fürdőruciban, nem az úszódresszt, hanem az utcai ruhát fogja magár ölteni hősünk. Itt történhet meg egyébként az is, hogy ha felkapunk egy törölközőt, majd utána bármilyen más tárgyat előveszünk, a törölköző misztikus körülmények közt eltűnik.

Ha Pablo szakállas katonáinak vesszük el a ruhájukat, arcszőrzetük is eltűnik.

Figyeljük meg, az „Ambush at the Wang Fou Restaurant" küldetés során a limuzinsofőr a rossz oldalon száll ki az autóból, ugyanis a kormány éppen az ellenkező ülésnél található.

Budapesten, a szálloda első emeletén van egy ajtó, melyen egy lefelé igyekvő pálcikaember látható. A bibi csak az, hogy az adott lépcsőházban csak felfelé vehetjük az irányt.

A kolumbiai labor felrobbantása után térjünk vissza, és szembesülhetünk vele, hogy a bomba a levegőben lebeg.

A "The Lee Hong Assassination" küldetés néhány hölgye éppen ugyanolyan halálsikolyt hallat, mint a budapesti férfi járókelők.

II. 12. Easter Egg gyűjtemény

II. 12. 1. Ambush at the Wang Fou Restaurant

Egy utcán heverő újságpapír címlapján az olvasható: „Han er", vagyis „Ő az". A szalagcím egy fickóra utal, aki elég rosszul fest, a neve meg főleg.

II. 12. 2. The Lee Hong Assassination

Az ebben a küldetésben feltűnő páncélszekrények másolatok, még pedig a legendás dán filmekből, az Olsen bandából származnak.

II. 12. 3. Traditions of the trade

Amikor Negyvenhetes bejelentkezik a szállodába, Mr. Wulff után érdeklődik. A vendégkönyvben számos más név is látható az IO csapatából, például Martin Guldbaek és Rasmus Kjaer a grafikai és design csoportból, vagy Mads Olson a tesztelő csapatból. Érdekes még, hogy Martin szobaszáma a 666-os, míg a másik két fickóé 301-es, és 302-es. Különös, de ezek éppen Mr. Wulff szobája felett helyezkednek el. A nagy könyvben egyébként még ott találjuk Gert K nevét is, aki egy dán komikus csoport, a Gramse Spectrum oszlopos tagja. A további nevek Aggeman G.S., ahol a két betű a csoport nevének rövidítése, valamint Bolette N., aki szintén a vidám kis társaság tagja, és Ninja Bolette az igazi neve.

Néhány szobában újságokat is találhatunk, melyek címlapjukon hirdetik: Az FCK megverte a Brondby-t. Talán nem meglepő, de mindkét név egy-egy dán futball csapatot takar.

Franz Fuchs igazi személy, és a valóságban is terrorista. Négy roma származású fiatalt ölt meg Ausztriában, 1995-ben, egy levélbomba segítségével. Még film is készült tettéről, „Der Briefbomber" címen.

II. 12. 4. Gunrunner's Paradise

A Kinky Cola bár ablakán ez olvasható: „Goedkope Opwinding", ami magyarul: „Olcsó élvezet".

II. 12. 5. The Setup

Az ápoltak gyakran motyognak egy szót: aggemam. Magyarra lefordítva a kifejezés annyit tesz: „ez étel?". A Gramse Spectrum csapata használta egyik jelenetükben, mikor egy kissrác mindent ételnek néz, és folyamatosan ezt mondogatja. Ez a kifejezés egyébként rengeteg helyen feltűnik a játékban, úgy látszik a fejlesztők igen komoly rajongói a csoportnak.

Kovács doktor irodájában lelhetjük egy agyat ábrázoló felvételt, mely a falon lóg. A páciens neve Devin Townsend, aki egy Strapping Young Lad nevű kanadai elektro-metál csapat énekes-pszichopatája. Ugyanitt a zöld palatáblán az olvasható: „Lavaging Expectorate of Lysergide Composition", ami szintén utalás egy zenekar, név szerint a Carcass banbda Necrotism című albumára. Egészen konkrétan az album hetedik dala volt ez. Aki nem tudná, a Carcass egy brit metál banda.

III. Hitman 2: Silent Assassin

III. 1. Bevezetés

A siker természetesen folytatásért kiáltott, ami 2002-ben meg is érkezett Hitman 2: Silent Assassin fedőnév alatt. Az IO Interactive ezúttal több frontos támadást indított, hiszen a PC változat mellett boltokba került a játék PS2 és XBox verziója. A továbbfejlesztett grafikai motor mellett nagyobb hangsúlyt kapott a csendes gyilkolás is, melyet a program értékeléssel és különböző rangok kiosztásával jutalmazott. A játékmenet sokkal nyitottabb, az irányítás jóval átláthatóbb lett. Ebben a részben nem sokra megyünk a „beszaladok, és széttlövöm a sok mocskos rohadék fejét" mentalitással, ha az ellenfelek felfedeznek minket, nem kegyelmeznek. Észrevételnségre, háttérben maradásra kell tehát törekednünk, miközben folyamatosan kapjuk a küldetéseket a még mindig rejtélyes Ügynökségtől.

III. 2. A történet

Az első epizód megrázóan ért véget. Negyvenhetesnek több „testvérével" is végeznie kellett, miután megtudta, hogy csak egy őrült kísérlet alanya volt, egy klónsorozat egyede. Az őt létrehozó professzort végül kivégezte, ám a megnyugvást sokáig hiába kereste. Végül Istenben találta meg az utat, és Szicíliába utazott, ahol egy Vittorio atya nevű pap karolta fel. Negyvenhetes minden pénzét a templomnak adományozta, és kertészként dolgozott a plébánián. Csakhogy – ahogy az várható volt – a rosszfiúk nem engedték őt ilyen könnyen „kiszállni" a bizniszből, hiszen egy ilyen tökéletes bérgyilkosra óriási kereslet van maffiózó körökben. Mivel tudták, hogy a szép szó úgysem használna, erőszakkal próbálták Negyvenhetest jobb belátásra bírni. Elrabolták Vittorio atyát, és váltságdíjat követeltek érte. Nem volt más választás: Újra elő kellett venni a szekrényben porosodó öltönyt, és munkába állni.

III. 3. Irányítás

III. 3. 1. A kezelőfelület

III. 3. 1. 1. A képernyő felépítése

A Hitman 2 kezelőfelülete meglehetősen egyszerű. A bal felső sarokban található a Health Bar, ami hősünk egészségi állapotát mutatja. Értelemszerűen ha lecsökken a csík, közel a vég. Lejjebb látható az újdonságnak számító „Spook meter", ami azt jelzi, mennyire vagyunk gyanúsak, tényked esünket esetleg figyeli-e valaki roszszalló szemekkel. Ha ez növekszik, azonnal menjünk távolabb a helyszíntől. Addig nincs baj, amíg a csík fekete színben pompázik, ellenben ha vörösbe fordul, már komolyan kezdhetünk aggódni. Ekkor jobb, ha elrejtőzünk valahova, és megvárjuk, míg elül a vihar. Még lejjebb találhatjuk az iránytűt.
A jobb felső sarokba arról kapunk információt, hogy éppen milyen fegyvert szorongatunk mancsunkban. Ha éppen nincs nálunk semmilyen gyilkoló eszköz, a képernyő ezen része üres lesz.
A fegyver ikonjától jobbra találhatjuk az összes, ebbe a fegyverbe való töltényeink mennyiségét jelző számot. Alatta pedig azt, hogy éppen mennyi van a tárban.

Láthatunk továbbá egy célkeresztet, amit célzásra használhatunk. A figyelmeztető üzenetek a bal alsó sarokban jelennek meg. Ezek lehetnek tippek, vagy éppen komoly figyelmeztetések.

III. 3. 1. 2. Térkép jelmagyarázat

A térképen számos, különböző színű jelzést találhatunk, íme az ezekhez tartozó magyarázatok.

- Világos zöld: minket jelöl
- Vörös: kiiktatandó célpont
- Narancssárga: ellenségek, őrök, katonák
- Zöld: ártatlan civilek
- Kék: rendőrök
- Fehér: VIP, általában olyan személy, akivel beszélnünk kell
- Felkiáltójel: valamilyen különleges helyet jelöl, ahol a küldetés sikeres befejezését megkönnyítő eszközök, helyszínek találhatók
- Villámlás jel: generátor
- Villogó Hitman ikon: Ügynökségi ellátmány

III. 3. 1. 3. Eredménytábla

A küldetések utáni értékelésben tizenkét szempontból osztályos minket a játék. A végeredmény egy rang, ami az elmebeteg mészárostól a csendes gyilkosig mehet.

Lövések száma
A küldetés folyamán kilőtt töltényeink mennyiségét tartja nyilván. Nyilván, ha túl agresszívak voltunk, olyan is lesz a rangunk.

Fejlövések
A lövéseink pontosságát hívatott megmutatni. A pontos definíció szerint egy találat akkor tekinthető fejlövésnek, ha érvényesül a „one shot, one kill", vagyis az „egy lövés, egy halál" elv.

Meleg helyzetek
Nem, itt nem arra kell gondolnunk, hogy hányszor csúszott ki kezünkből a szappan, sokkal inkább arra utal, mennyire keltettük fel mások gyanakvását. Ha túl sokszor, ne is álmodjunk Silent Assassin rangról, ahhoz túl feltűnőek voltunk.

Riadók
A riasztások kellemetlen dolgok, például akkor következnek be, ha megtalálják a halottat, akit éppen cipelünk, és azonnal tüzet nyitnak ránk. Ekkor már elég nehéz megmagyarázni a dolgot, a lövések pedig gyaníthatóan ide vonzzák a többi csatlóst is. Ilyet egy profi sohasem szenved el.

Megölt ellenségek
Az általunk másvilágra küldött ördögök számát tartja nyilván, itt nem számít, milyen módszerrel öltük meg őket, csak a mennyiség a fontos.

Bántalmazott ellenségek
Az elkábított egyéneket számolja, akár kloformal, akár puskatussal csináltuk. Ezek nem húzzák le annyira az értékelésünket, mivel komoly fejfájással ugyan, de magukhoz térnek.

Megölt ártatlanok
Ez a faktor befolyásolhatja legjobban negatív irányba értékelésünket, hiszen civileket gyilkolászni még akkor sem szép dolog, ha apró pici pixelekből vagyunk felépítve.

Bántalmazott ártatlanok
Azoknak a civileknek a számát adja meg, akiket valamilyen „békés" eszközzel tettünk el az útból.

Küldetés időtartama
Minden pályát meg lehet körülbelül tíz perc alatt csinálni, ha hét és fél alá tudunk menni, az már igen jó eredménynek számít.

Agresszió mutató
Vadságunk tükre ez a mérőke, akkor növekszik, ha a kelleténél több golyót eresztünk valaki testébe, vagy akkor is fegyvert használunk, mikor a szupermarket pénztárosa nem tud visszaadni kétezresből.

Lopakodás mutató
Azt mutatja meg, mennyire maradtunk észrevétlenek. Több, előzőleg már bemutatott faktor összegéből tevődik össze. Minél hosszabb a csík, annál nagyobb pontszámot kapunk érte.

Rangsorolás
A két legjobb rang, amit megszerezhetünk, a Silent Assassin (Csendes gyilkos), és a Professional, tehát ha ezeket látjuk, igazán szép munkát végeztünk. A legrosszabb pedig a Mass Murderer, ami egy ilyen játékkal kapcsolatban komoly szégyellnivaló.
A Silent Assassin rang elérése érdekében a következő dolgokra érdemes figyelni:

- Próbáljunk minél többet lopakodni.
- Kerüljük a meleg helyzeteket és a riadókat. Ne menjünk túl közel az őrökhöz, minden hullát alaposan és megfontoltan rejtsünk el, nehogy akár egyet is megtaláljanak. Használjuk mindig a megfelelő álruhát.
- Csak a célpontot likvidáljuk.
- Kerüljük az agressziót. Ha nem muszáj, ne használjunk lőfegyvert. Ha mégis rákényszerülünk, egy lövéssel végezzünk áldozatunkkal.

III. 3. 2. PS2 irányítás
Start – Játék elindítása, Pause
Fel – Közelítés (zoom), listában felfelé görgetés
Le – Távolítás (zoom), listában lefelé görgetés
Bal/Jobb – Egyszer lenyomva: kifordulás balra/jobbra
Nyomva tartva: oldalazás balra/jobbra
Bal analóg kar – Negyvenhetes mozgatása
Jobb analóg kar – Kamera és célkereszt mozgatása
X - Interakció
Négyzet – Fegyverek elrakása, gyors inventory nyitás
Háromszög – Inventory, kilépés sniper módból, kilépés kulcslyuk módból
Kör – Tárgy eldobása
L1 – Egyszer lenyomva: lopakodó mód
Nyomva tartva: guggolás
L2 – Futás
L3 – Célzás sebességének redukálása
R1 – Tüzelés, tárgy használat, Mesterlövész módba váltás
R2 – Újratöltés
R3 – FPS/TPS mód váltogatás
Select – Térkép és eligazítás

III. 3. 3. PC irányítás
W – Mozgás előre
S – Mozgás hátra
D – Oldalazás jobbra
A – Oldalazás balra
Shift – Futás
Caps Lock – Állandó futás bekapcsolása
Ctrl – Guggolás
Space – Lopakodó mód
Y – Kifordulás balra
C – Kifordulás jobbra
Bal egérgomb – Elsődleges támadás
R – Újratöltés
G – Tárgy eldobása
Jobb egérgomb – Inventory megnyitása
E – Interakció
Q – Fegyver elrejtése, inventory
1 – Közelharci fegyver
2 – Pisztoly
3 – Géppisztoly
4 – Mesterlövész puska
5 – Távcső
6 – Éjellátó
7 – Lockpick
M – Térkép megnyitása
B – Eligazítás megnyitása
F1 – Kamera mód váltása
Egér görgő gel/le – Zoomolás ki/be

III. 3. 4. XBox
Menü:
D-Pad – Menü elem kiválasztása
A – Menü elem megnyitása
B – Kiválasztás törlése, vissza
Back – Térkép megnyitása, eligazítás
Start – Pause menü

Interakció:
Bal Analóg Kar – Kisebb mozdulat: séta, nagyobb mozdulat: futás
D - Pad – Kifordulás jobbra/balra
L Trigger – Egyszer lenyomva: lopakodás
Nyomva tartva: guggolás
A – Ajtó nyitása, tárgy felvétel, vonszolás
R Trigger - Use item
B – Tárgy eldobása, kilépés a kulcslyuk nézetből

Fegyverek:
Jobb Analóg Kar – Célkereszt mozgatása
Bal Analóg Kar – Precíz célzás
R Trigger – Tüzelés, belépés mesterlövész módba
Black – Újratöltés
X – Fegyver elrejtése
B – Kilépés mesterlövész módból

Inventory:
X – Gyors inventory
Y – Inventory megnyitása, bezárása
D-Pad – Inventory elem kiválasztása
A – Tárgy használata
B – Tárgy eldobása

Kamera:
Jobb analóg kar - Kamera mozagtása
White – TPS/FPS mód váltás
D-Pad - Zoomolás

III. 4. Fegyverek

Ha magunkhoz veszünk egy fegyvert, bekerül egy ún. inventoryba, ami tulajdonképpen egy hátizsákot szimbolizál, itt tároljuk az összes cuccunkat, amiket a játék során szerzünk. Ha túl nagy az éppen aktuális, kézben tartott fegyverünk, előfordulhat, hogy nem tudjuk elrejteni, csak leengedve a bal kezünkben tartani. Ekkor sajnos igen nagy a leleplződés kockázata, így ezeket jobb olyan inkább elhagyni valahol, ha nagyobb társaságba megyünk. Kivételt képez azonban a mesterlövész puska, amit bármikor elrejthetünk a hozzá tartozó táskába.

Végtelen mennyiségű pisztolyt és kést tarthatunk magunknál, azonban a kisebb automata fegyverek (SMG, Uzi) közül egyszerre csak egy lehet nálunk, a nagyobb méretű puskákból szintén, az is a kezünkben.

Ha felveszünk egy olyan pisztolyt, ami már van nálunk, természetesen csak a lőszert fogjuk elpakolni, felesleges is lenne minden típusból harmincat magunkkal hordani. Ahhoz, hogy egy fegyvert végleg megszerezzünk, vagyis hogy feltűnjön a kerti bódénk falán, az kell, hogy a küldetés végeztével, mikor távozunk a helyszínről, legyen nálunk egy példány. Egyébként nem ez az egyetlen módja az újabb fegyverek beszerzésének, számos tárgy jutalomként jelenik meg, ha Silent Assassin szinten teljesítettük a küldetéseket.

Lehetőségünk van két fegyver egyszeri használatára, ehhez azonban ismét trükköznünk kell. Ehhez szükségünk van Ballersre, vagy Ballers SD-re. Dobjuk le a földre, majd vegyünk elő egy másik pisztolyt. Vegyük fel a földről a Ballerst, mire az éppen használatban lévő fegyverünket automatikusan átteszük a bal kezünkbe. Most vegyük használatba a Ballerst, és máris két kézzel irthatjuk az ellent.

III. 4. 1. Közelharcra alkalmas fegyverek

III. 4. 1. 1. Sebész szike
Szabványos, sebészek által használt szike. Az egyik küldetésben operációra is fel lehet használni.

III. 4. 1. 2. Érzéstelenítő
Kloroform, Ellenfeleid sérülés nélküli elkábítására használatos Kiválóan lehet vele ártalmatlanná tenni rosszarcú fazonokat. Hasonlóan a fojtózsinórhoz, odalopakodunk a leendő áldozat mögé, majd az arcába nyomjuk ezt a vidám cuccost, amitől nem halnak meg, csupán rövid időre édes álomba merülnek. Csak óvatosan ezzel, mivel áldozataink rövid idő múlva felébrednek, és könnyen megjósolhatóan irtó dühösek lesznek, riadóztatnak mindenkit, aztán nekünk annyi.

III. 4. 1. 3. Harci kés
Szabványos két élű katonai harci kés
Ez egy katonai kés, amely sokkal rövidebb, mint a szike és a konyhakés, ám használati területük azonos. A kések használata valamivel brutálisabb, mint a fojtózsinór, hiszen ekkor komoly vérfürdőt alakíthatunk ki környezetünkben. Lopakodáshoz kötődik, és hátulról támadjunk vele, hiszen szemből kevésbé hatékony. Több fajtájával is hentelhetünk a játék során:

III. 4. 1. 4. Konyhakés
Standard többcélú konyhai vágóeszköz
Szeletelésre és kockázásra kiváló

III. 4. 1. 5. Fojtózsinór
Nem jelzik ki a fémdetektorok
Habár a késsel összehasonlítva lassabb ugyan, de megadja a lehetőségét, hogy lásd ellenfeled haláltusáját, miközben elszorítod a légcsövét. Elővételéhez tartsd nyomva a „Tűz/Támadás" gombot. A régi jó ismerős természetesen a második részben is komoly szerephez jut, tegyük hát tönkre szüleink zongoráját, érdemes. Használata egyszerű, és gyakorlatilag egyértelmű. Az egyedüli bibi, hogy nem lehet elrejteni. Ha egyszer elővettük, „hozzáragad" a kezünkhöz. Használata minden misszió során erősen ajánlott!

III. 4. 1. 6. Katana
Ügyes antik harci eszköz
Kiválóan alkalmas ellenfeleink vérözönt magával hozó lekaszabolására

III. 4. 1. 7. Tűzoltó fejsze
Ajtók és egyéb más objektumok betörésére alkalmas eszköz Kifejezetten alkalmas az ellenfeleink aprítására. Nem igazán a témába vágó, de megéri, képzeljük csak el a bűnözők arcát, ha meglátnak minket, a makulátlan öltönyünkben, elegánsan, miközben a jobb kezünkben egy enyhén véres baltával rohanunk feléjük. Hoppá!

III. 4. 1. 8. Golfütő
Titánból készült sporteszköz. Szép nagyokat oda lehet vele sózni, bár nyilvánvaló, hogy nem a játékban található leghatásosabb fegyver.

III. 4. 2. Pisztolyok

III. 4. 2. 1. Silverballers .45
- Típus: Félautomata kézifegyver
- Kaliber: .45 ACP
- Tár kapacitás: 7
- Hossz: 21,6cm
- Súly: 1,076kg

Párban használva megnövelhető a tűzereje.

III. 4. 2. 2. Hangtompítós Silverballer .45
- Típus: Félautomata kézifegyver hangtompítóval

- Kaliber: .45 ACP
- Tár kapacitás: 7
- Hossz: 41,6cm
- Súly: 1,257kg

Felépítése megegyezik az Silverballerrel, de hangtompítóval van ellátva. Erre a fegyverre is igaz, hogy párban használva nagyobb a tűzereje.

III. 4. 2. 3. Deagle .50
- Típus: Félautomata kézifegyver
- Kaliber: MAG.
- Tár kapacitás: 8
- Hossz: 15,9cm
- Súly: 1,897kg

A Deagle párban használva minden bizonnyal a legerősebb tűzerőt képviseli, ellentétben a normál Silverballerrel.

III. 4. 2. 4. 5.45mm pisztoly
- Típus: Orosz szolgálati fegyver
- Kaliber: 5.45mm
- Tár kapacitás: 10
- Hossz: 16cm
- Súly: 0,46kg

A Hitman 2-ben igen gyakran előforduló fegyver. Elsütéskor nagy zajt csap.

III. 4. 2. 5. Hangtompítós .22-es
- Típus: Integrált hangtompítóval felszerelt pisztoly
- Kaliber: .22
- Tár kapacitás: 12
- Hossz: 42,2cm
- Súly: 1,12kg

Csak egy helyen található meg a játékban.

III. 4. 2. 6. Revolver
- Típus: Tompa orrú .357-es Revolver
- Kaliber: MAG.
- Tár kapacitás: 6
- Hossz: 20cm
- Súly: 1,06kg

III. 4. 2. 7. Hangtompítós 9 mm-es pisztoly
- Típus: Félautomata kézifegyver leszerelhető hangtompítóval
- Kaliber: 9mm
- Tár kapacitás: 15
- Hossz: 41,7cm
- Súly: 1,26kg

Valószínűleg sokak kedvence lesz ez a praktikus jószág.

III. 4. 2. 8. 9 mm-es pisztoly
- Típus: Félautomata kézifegyver
- Kaliber: 9mm
- Tár kapacitás: 15
- Hossz: 21,7cm
- Súly: 0,95kg

Általánosan jó minden átlagos ellenfél ellen.

III. 4. 3. Gépfegyverek

III. 4. 3. 1. 9mm-es UZI
- Típus: Robosztus géppisztoly
- Kaliber: 9mm-es parabellum
- Tár kapacitás: 30
- Hossz: 47cm
- Súly: 3,7kg

Tudva lévő, hogy ez egy nagyon gyorsan tüzelő fegyver, ám gyakori használatkor lőszerhiány léphet fel. Általában több ellenféllel szemben előnyös a használata.

III. 4. 3. 2. Könnyű MG M60
- Típus: Könnyű gépfegyver
- Kaliber: 7.62mm
- Tár kapacitás: 100
- Hossz: 110cm
- Súly: 10,5kg

Pokoli erős tűzerejű gépfegyver.

III. 4. 3. 3. Géppisztoly (SMG)
- Típus: Késleltetett visszaütésű géppisztoly
- Kaliber: 9mm-es Parabellum
- Tár kapacitás: 30
- Hossz: 68cm
- Súly: 2,55kg

Hamar kifogyhatsz a lőszerből, ha nem ellenőrzöd gyakran a tárat. A SWAT általánosan ezt a fegyvert használja bevetéseinél pontossága és közelharcban bizonyított kitűnő képességei miatt.

III. 4. 3. 4. Hangtompítóval ellátott géppisztoly
- Típus: Hangtompítóval ellátott géppisztoly
- Kaliber: 9mm-es parabellum
- Tár kapacitás: 30
- Hossz: 75,5cm
- Súly: 3,05kg

Megegyezik az előbb említett géppisztollyal, ám hangtompítóval van felszerelve, így nem kell aggódni a nagy hangzavar miatt.

III. 4. 4. Automata puskák

III. 4. 4. 1. AK gépkarabély
- Típus: Az Orosz AK-47-es leszármazottja
- Kaliber: 5.45mm
- Tár kapacitás: 30
- Hossz: 67,5cm
- Súly: 3,1kg

Minden idők legkedveltebb fegyvere. Habár nem pontosságáról híres, nagy tűzerőt képvisel, ha közel tudunk kerülni ellenfelünkhöz. Előnye több ellenfél megszórása esetén mutatkozik meg.

III. 4. 4. 2. M4-es karabély
- Típus: Támadó karabély
- Kaliber: 5.56mm
- Tár kapacitás: 30
- Hossz: 84cm
- Súly: 2,54kg

Az M4-nek nagy a tűzereje és a pontossága is tökéletes.

III. 4. 5. Shotgunok

III. 4. 5. 1. Lefűrészelt csövű shotgun
- Típus: 12 kaliberes duplacsövű shotgun
- Kaliber: 12
- Tár kapacitás: 2
- Hossz: 65,4cm
- Súly: 2,8kg

Erős és hangos fegyver, tehát amíg véres jeleneteket szeretnél produkálni, ez a fegyver a neked való. Hátránya a tárkapacitás, így vigyáznod kell ellenfeleidre, amíg újratöltesz.

III. 4. 5. 2. Duplacsövű shotgun
- Típus: 12 kaliberes duplacsövű shotgun
- Kaliber: 12
- Tár kapacitás: 2
- Hossz: 115,7cm
- Súly: 3,2kg

Ez a shotgun az előző fegyver hosszabb változata.

III. 4. 5. 3. SP12 shotgun
- Típus: Teljesen automata harci shotgun
- Kaliber: 12
- Tár kapacitás: 8
- Hossz: 93cm
- Súly: 4,2kg

Ez a legnagyobb tárkapacitású shotgun. Kiválóan alkalmas ellenfeleid darabokra szakítására.

III. 4. 6. Mesterlövész puskák

III. 4. 6. 1. R93-as mesterlövész puska
- Típus: orvlövész puska
- Kaliber: .308 Winchester
- Tár kapacitás: 6
- Hossz: 119cm
- Súly: 4,8kg

Ezen fegyvert a játék első szakaszában találhatod meg. Nem rendelkezik félautomata képességekkel (Egy lövés után újra kell tárazni)

III. 4. 6. 2. W2000-es mesterlövész puska
- Típus: Gyűjtők orvlövész puskája
- Kaliber: .300 WinMag
- Tár kapacitás: 1
- Hossz: 90,5cm
- Súly: 8,31kg

Felettébb hangos fegyver és nagy hátránya, hogy csak egyetlen lőszer fér el a tárban.

III. 4. 6. 3. Módosított W2000-es mesterlövész puska
- Típus: A W2000-es orvlövész puska módosított változata. Csak néhány létezik belőle.
- Kaliber: .300 WinMag
- Tár kapacitás: 10
- Hossz: 90,9cm
- Súly: 8,6kg

A W2000-es továbbfejlesztett változata megnövelt tár kapacitással.

III. 4. 6. 4. MI95-ös mesterlövész puska
- Típus: .50 kaliberes jármű elleni puska
- Kaliber: .50
- Tár kapacitás: 6
- Hossz: 114,3cm
- Súly: 10kg

Meglehetősen nagy zajt csap, a célzási pontossága viszont halálosan jó. Remekül használható páncélon és golyóálló üvegen történő áthatoláshoz.

III. 4. 6. 5. SVD mesterlövész puska
- Típus: Orosz orvlövész puska
- Kaliber: 7.62mm
- Tár kapacitás: 10
- Hossz: 125,5cm
- Súly: 4,31kg

Az R93-as mesterlövész puskához hasonló nagy zajt csap, de pontos.

III. 4. 7. Csendes fegyverek

III. 4. 7. 1. Vadász nyílpuska
- Típus: Összetett vadász nyílpuska
- Kaliber: nyíl
- Tár kapacitás: 1
- Hossz: 124,8cm
- Súly: 2,9kg

Nagy távolságú csendes támadásokra használatos. Hátránya, hogy minden lövés után újra kell tölteni.

III. 5. Túlélési stratégiák

III. 5. 1. Lopakodás
Lényegesen kevesebbet kell használnunk, mint az előző részben, ami remek hír, mert ebben az epizódban piszok nehézre sikeredett. Az emberek már attól is gyanakvóvá válnak, ha túl közel megyünk hozzájuk. Ráadásul a lopakodás nagyon lassú folyamat, tehát csak viszonylag közel lévő ellenfeleknél használhatjuk. Az ártatlan civileket sokkal könnyebb elintézni úgy, ha nem használunk lopakodást, ők nem fogják riasztani társaikat.

III. 5. 2. Álcázás
Ez a játékelem is kissé visszaszorult a Codename 47-hez képest, viszont sokat fejlesztettek rajta. Már nem elég, ha felvesszük a ruhát, ha túl sokat flangálunk összevissza, felismerik, hogy nem a jogos tulajdonosa viseli. Fontos hogyan viselkedünk, és hogy merre visz az utunk. Ha közel megyünk a többi rosszfiúhoz, szinte biztosan fel fognak bennünket ismerni. Ha valaki gyanakodni kezd, azonnal forduljunk meg, és hagyjuk el a helyszínt, de ne lóhalálában, csak nyugodtan. De ilyenkor az is segíthet, hogy megpróbálunk sötétebb területekre húzódni, esetleg a villanykörtéket észrevétlenül, valamilyen takarásból kilőni hangtompítós fegyverrel.

III. 5. 3. Rejtőzés
Igen fontos eleme a játéknak. Kiváló rejtekhelyet kínálnak a dobozok, de akár egy sötét sarokban meghúzódva is jó eséllyel nem fognak észrevenni. Ilyenkor mindig guggoljunk, húzzuk össze magunkat olyan kicsire, amilyenre csak tudjuk.

III. 5. 4. Időzítés

Az őrök előre meghatározott útvonalakon mászkálnak, tehát ha kifigyeljük, merre császkálnak, nem lesz gond a pontos időzítés. Ha esetleg a végigjátszás során nem lesz ott egy őr, ahol lennie kellene, valószínűleg korán érkeztünk, várjunk türelemmel, lehetőleg egy biztonságosnak tűnő helyen.

III. 5. 5. Kábítás

Csak akkor éri meg az ellenfelek elkábításával szórakozni, ha Silent Assassin rangra apellálunk. Máskülönben minek, néhány perc múlva úgyis magukhoz térnek, aztán mennek óbégatni a legközelebbi idióta ellenségünkhöz. Egyébként ha hosszabb ideig tartjuk nyomva a támadás gombot, nagyobb adagot adunk be neki, aminek kicsit tovább tart a hatása.

III. 5. 6. Futás

A játékban szereplő NPC-k gyűlölik a futást. Talán valami gyermekkori trauma lehet, de tény: ha gyorsabban közlekedünk a kelleténél, máris rosszallással tekintenek ránk. Még ha megfelelő álcát viselünk, akkor sem tolerálják, sokszor tüzet nyitnak ránk szó nélkül.

III. 5. 7. Általános tippek

Ha nem akarjuk, hogy kopasz barátunk kínos percekig szerencsétlenkedjen egyetlen zárral, egy apró trükkel megkönnyíthetjük a dolgát. Mikor negyvenhetes hozzáér a zárhoz, hívjuk elő a térképet, és azonnal térjünk is vissza a játékba. Hopp, már kész is van a mutatvány.

Ha beállunk egy olyan ajtó elé, amin éppen ki szeretne jönni egy ellenség, nem fogja tudni teljesen, kilencven fokos szögig kinyitni, csak résnyire. Így könnyedén elkábíthatjuk, vagy megfojthatjuk őt, amíg a kijutással szenved.

Ha egy katona meg szeretné nézni a személyi azonosítónkat, de nem igazán szimpatizálunk vele, könnyedén véget vethetünk szerény életének. Mikor elindul felénk, hogy ellenőrizze a papírokat, kényelmesen sétáljunk mögé, és fojtsuk meg, kábítsuk el, vagy amit nem szégyellünk vele tenni. Nem fog se riadót fújni, se ellenállni.

Ha gyanússá válunk egy őrnek, a legjobb dolog lenne elfutni a közeléből, ám ezzel csak fokoznánk a bajt. A megoldás az, ha nem futunk folyamatosan, csak néhány másodpercenként egy rövid pillanatra lenyomjuk a futást. Ezzel nem fogunk folyamosan rohanni, éppen csak ugrunk egyet, de így is jelentős távolságra kerülhetünk az akadékoskodó elemektől.

Ha meglátnak minket, még nem feltétlenül jelent riadót. A sárga sáv már jelzés értékű, azaz jobb, ha gyorsan eliszkolunk a helyszínről, ha pedig a mérőke vörösbe fordul, már nem tehetünk semmit.

Ne is erőlködjünk: gyakorlatilag lehetetlen első nekifutásra elvégeznünk a küldetéseket. Ne szégyelljünk többször is körülnézni, feltérképezni a célpontok mozgását, felderíteni, mit jelölnek a felkiáltójelek.

Érdemes minden fegyvert töltényt, tárgyat felvenni, ami utunkba kerül, sohasem tudhatjuk, hogy a következő sarkon befordulva mire lesz szükségünk

Lehetőleg ne szaladgáljunk fegyverrel a kezünkben. Csak akkor vegyük elő, ha feltétlenül szükség van rá, különben pillanatok alatt lelepleződünk.

A nagyobb fegyverek (puskák, géppisztolyok) nem elrejthetőek, ami azt jelenti, hogy nem tudjuk őket zakónkba dugni, ennek oka elsősorban nagy méretük. Ha megpróbáljuk mégis elrejteni, kopasz barátunk képtelen lesz rá, csak leengedi maga mellé.

Ahol csak lehet, használjuk a fojtózsinórt, a kissé vérszomjasabbak pedig a konyhakést. Gyorsan, észrevétlenül ölhetünk velük, minimális feltűnéssel.

Ha célpont felé közelítünk, mindig lopakodva tegyük azt, így biztos, hogy nem fog minket észrevenni.

A gyilkosságokat alaposan tervezzük meg, úgy, hogy egyetlen szemtanú se legyen (vagy ne maradjon életben).

Mindig fordítsunk kellő figyelmet, éppen milyen terepen haladunk. Bizonyos terepen ugyanis még séta közben sem csapunk zajt, másokon pedig óriási feltűnést kelthetünk, ha óvatlanok vagyunk.

Ha ellenségekkel teli területről kell menekülnünk, lehetőleg mindig használjunk álruhát.

Minden küldetésre vigyük magunkkal a hangtompítós fegyverünket.

Nincs szükség hősködésre, sem vérontásra. Ne feledd: ez a játék elsősorban a lopakodásról szól, nem arról, hogy mindenkit eszetlenül lemészárolunk.

Sose öljünk civileket vagy rendőröket.

Derítsük fel az őrjáratokat, könnyebben tudjuk őket kikerülni, ha belekezdünk a tényleges akcióba.

Bizonyos helyiségekbe csak az oda illő emberkék juthatnak be, például a konyhába csak és kizárólag szakácsok, valamint pincérek léphetnek. Ha öltönyünkben feszítünk ezeken a helyeken, hamar kiszúrnak minket. Megoldás: ál-ru-ha!

Ha egy őr ruháját vesszük fel, nagyon óvatosnak kell lennünk. Nem szabad más őr közelébe mennünk, mert valahogy képesek felismerni egymást, és persze átlátnak a szitán.

Ne szaladjunk a zsúfolt területeken, gyanút kelt.

Ha túl sokan vannak a célpont körül, lőjük mi a mesterséges fényforrásokat, a sötétben sokkal könnyebb dolgunk lesz.

A térkép a barátod. Minden rajta van, amire szükséged lehet a küldetés során, sőt, talán még több is. Többek között az is látható rajta, hogy az ellenfelek milyen irányba néznek. .

Mindig próbáljuk az „egy lövés – egy halál" szabályt alkalmazni. Célozzunk a nyakra vagy a fejre, így nem pazaroljuk a lőszert.

Sose fosszunk ki halottat, ha őrök vannak a közelben. Igen rossz néven veszik ugyanis a hullarablás tényét.

Próbáljunk minél több fegyvert összegyűjteni, mielőtt elhagyjuk a pályát, jól jöhetnek a következő küldetésekben.

Ha nagy puskával közlekedünk, mindig engedjük le testünk mellé. Ugyan így is feltűnő lesz, ám sokkal kevésbé, mintha marokra fognánk.

Ha a kamerák keresztüzében vagyunk, ne tegyünk semmi kompromittálót, ne szaladgáljunk, ne vegyük elő a fegyverünket stb.

A civilekkel is érdemes vigyázni, ugyanis ha valami gyanúsat látnak, azonnal rohannak beárulni minket. Akár az óvodában.

Ha szeretjük a vér látványát, a hullákból még nyerhetünk egy kicsit, amennyiben golfütővel, katanával, vagy baltával közelítünk feléjük.

III. 6. Végigjátszás

III. 6. 1. The Gontranno Santuary

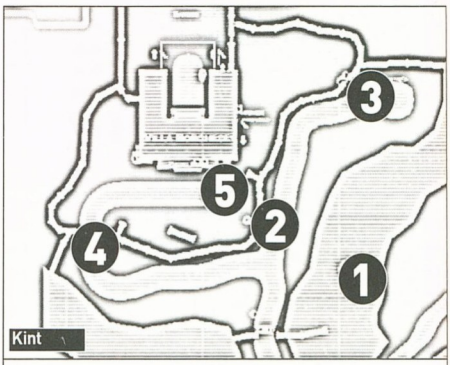
Az első küldetésekben nem jellemző, hogy többszöri nekifutásra sem sikerül teljesíteni, itt sincs ez másképpen. Egy fészerben kezdődik a játék. Nézzünk körül ha akarunk, majd lépjünk ki a szabadba. Vittoria atya gyónni invitál minket, pontban délben. Csináljuk végig az egyszerű kis tutorial szerűséget a romok között, majd ha meghalljuk a harangzúgást, vegyük a templom felé az irányt. Odabenn keressük meg a gyóntatófülkét, és lépjünk be. Kiváló animáció veszi kezdetét, majd a padre távozik. Az ezt követő bejátszásban láthatjuk, amint az atyát két rosszarcú maffiózó elrabolja, és egyikük egy dobozkát hagy nekünk az udvar közepén. A dobozkában egy kés, illetve egy korántsem bíztató üzenet vár ránk, mely szerint elrablói 500,000 dollárt követelnek lelki barátunk életéért. Nincs mese, vissza kell térnünk a szakmába. Látogassunk el otthonunkul szolgáló fészerünkbe, ahol derék negyvenhetesünk nagy változásokon megy át. Felkapja öltönyét, leborotválja fejbőrét, és szemügyre veszi megmaradt fegyvereit. Újra felvesszük tehát a kapcsolatot Dianával, kedves összekötő operátorunkkal. Némi gyakorlás után a játékot a fészerben, az asztalon található laptop aktiválásával kezdhetjük el. A 47-es ügynök visszatért!

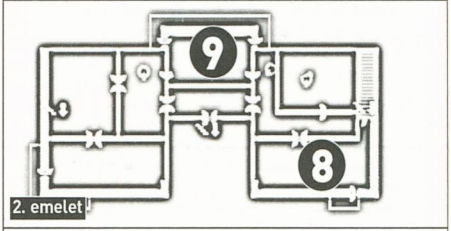
III. 6. 2. Anathema

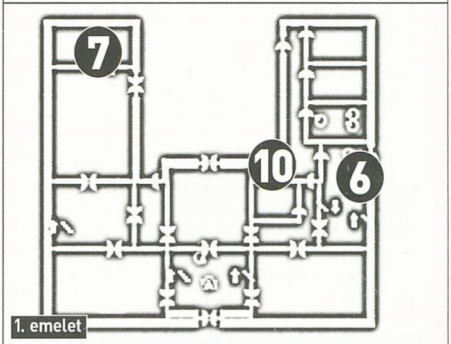
Feladatok:

- ❍ Giuseppe Giulliani, a Don likvidálása
- ❍ A börtöncella kulcsának megszerzése
- ❍ Biztonságos menekülés

A bevezető animáció után menjünk jobbra, a furgonhoz (3). Várjuk meg, amíg a kiszállító fiú bemegy, és rejtsük el fegyvereinket a zöldséges ládákban. Most menjünk a nagy, központi kapu (4) felé, és vegyük észre a postást, aki egy csokor virágot hoz magával. A fal mellett rövid ideig – nekünk háttal – álmodozik, ekkor lopózzunk oda, és fojtsuk meg. Vegyük fel a ruháját, és menjünk a bejárathoz, amit két testőr őriz. Megmotoznak minket, s mivel tisztának vélnek, bebocsátást nyerünk. A háznál adjuk oda a szobalánynak a csokrot, majd maradjunk egy helyben. Az őrök követni fogják őt, mi pedig észrevétlenül (azaz ne rohanjunk) surranjunk be lépcsők alá. Kisvártatva visszaérkezik az őr, lopakodjunk mögé, és vé-







- 1 – Indulási hely
- 2 – Bejárat
- 3 – Személyzeti bejárat
- 4 – Főbejárat
- 5 – Garázs
- 6 – Konyha
- 7 – Lőszer utánpótlás
- 8 – Lőszer utánpótlás
- 9 – A Don szobája
- 10 – Deszka

gezzünk vele. Húzzuk be oda, ahol eddig magunk is rejtőzködtünk, majd vegyük fel a ruháját. Menjünk a konyhába (6), és szerezzük vissza a fegyvereinket. Vigyázzunk a szakácsnővel, eléggé hajlamos a hisztériára. A konyhából nyíló lépcsőkön menjünk fel, majd forduljunk balra. Másszunk ki a tetőre a deszkán (10) át, majd az erkélyen lopakodjunk a Don irodája(9) mellé. A térkép segítségével várjuk ki a pillanatot, amikor a Don elhagyja a szobát, majd lopakodjunk be, és vonuljunk ki a másik ajtón. Most várjuk meg, amíg célpontunk visszatér, osonjunk mögé, és fojtsuk meg, és vegyük el tőle a cellakulcsot. Menjünk vissza a konyhába ugyanazon az úton, amelyen jöttünk, majd anélkül hogy kilépnénk, menjünk le az alagsorba. Sajnos az atya már nincs itt, közli velünk Diana a rossz hírt, szóval nincs más dolgunk, mint elhagyni a terepet. Kényelmesen, elegánsan.

Ha ez a megoldás nem szimpatikus, van másik. Menjünk a középső ajtóhoz (2), és várjuk meg az őrt, aki kijön könnyíteni magán. Fojtsuk meg, és vegyük fel a ruháját, menjünk be az ajtón, és sétáljunk a garázshoz(5). Lépjünk be a hátsó ajtón, és vegyük magunkhoz a mesterlövész puskát. Vonuljunk kicsit hátrébb a dombra, ahonnan már láthatjuk, hogy a Don az erkélyen csiszolgatja a golf tudását. Vadásszuk le, majd sétáljunk fel a testéhez. Vegyük magunkhoz a kulcsot, és menjünk le az alagsorba. Innentől már csak a menekülés vár ránk. Ha ezt a módszert választjuk, próbáljuk meg elkerülni az őröket, vagy legalábbis gyorsan menjünk el mellettük, mielőtt gyanút fognának. Ha elég ügyesek vagyunk, még fel sem kell másznunk a hullájához. Ehhez akkor kell lőnünk, amikor visszaindul az irodájába. Ha szerencsénk van, a teste lehuppan a földre, így spórolunk magunknak egy utat.

Harmadik megoldás: Kombinálhatjuk a kettőt, vagyis kábítsuk el a vizelő testőrt, vegyük át a ruháját, és az erkélyen át a lopakodós módszerrel végezzük ki a Dont.

Negyedik megoldás: A kifutófiút egy óvatlan pillanatban fojtsuk meg, és vegyük fel a ruháját. Fegyvereinket tegyük be a ládákba, majd vegyük fel őket, és célozzuk be a konyhát. Ne álljunk meg senki és semmi kedvéért, mert akkor lelepleződünk. A konyhában ne tegyünk le semmit, menjünk le azonnal a pincébe, és vegyük újra magunkhoz fegyvereinket. Ezután a konyhából menjünk fel a lépcsőn, és tegyünk úgy mindent, mint az egyes számú esetben.

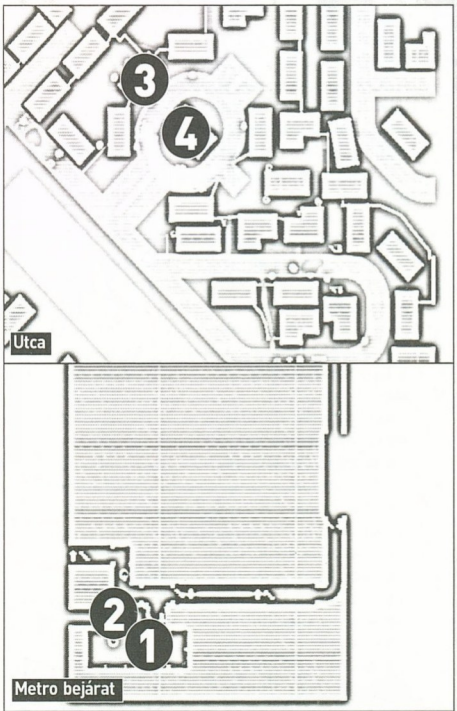
Az akció változat. Nyírjunk ki mindenkit, aki mozog. Közben vegyük magunkhoz a kocsikulcsot, az egyik testőrnél van (fehér ingesnél), majd lemészárolva mindenkit, menjük egyenesen a Don szobájába, és eresszünk golyót a fejébe. Menekülés golyózáporral, majd az autóval.

III. 6. 3. St. Petersburg Stakeout

Feladatok:

- A tábornok likvidálása
- A civilek megóvása
- Menekülés a metró alagúton át

Egy metróállomáson kezdjük a küldetést. Menjünk északnak, a csomagmegőrző fiókokhoz. Az egyik egy mesterlövész puskát rejt, ami éppen kapóra jön nekünk. Az itt járőröző katonát egy alkalmas pillanatban tegyük el láb alól (elvehetjük a ruháját, de később is



- 1 – Lejárat a csatornákhoz (szoba)
- 2 - Lejárat a csatornákhoz (ajtó)
- 3 – Lakóház
- 4 – Puskin épület

szerezhetünk), majd vegyük magunkhoz a fegyvert, ne feledjük a töltényeket sem! Vigyázzunk, lehetőleg senki se lásson meg minket, mert a fegyver láttán azonnal segítséget hívnak. Legjobb az, hogyha végzünk mindenkivel, aki lőtávolba ér, majd a hullákat gondosan elrejtjük. Menjünk fel balra a díszes lépcsőkön, nézzük meg a térképet, a délen fekvő helyiségbe (1) kell eljutnunk. Várjuk meg, amíg a folyosón mászkáló katona eltűnik a térképről, majd nyomás fel az álló mozgólépcsőn. Akkor lépjünk be a terembe, amikor a járőr éppen takarásban van (a szekrények mögött). Végezhetünk is vele, vagy gyorsan besurranhatunk a másik ajtón, ami egy üres helyiségbe vezet minket. Törjük fel a zárat (2), és máris a csatornába találjuk magunkat. A hídon áthaladva kövessük a folyosókat, egészen addig, amíg egy létrához nem érünk. Ne azonnal másszunk ki, hanem a kamera mozgását kihasználva kémleljünk ki. Ha tiszta a terep, elhagyhatjuk a létrát, a teherautó fedez minket, gyorsan öltözzünk át az ott heverő katonai maskarába. Ügyeljünk arra, hogy a puskánk ne legyen aktív. Most el kell mennünk a térkép nyugati részén található épülethez (3), hogy rálátásunk legyen célpontunkra. Ami itt lényeges: ne rohanjunk, és lehetőleg nagy ívben kerüljük a katonákat. Ha így teszünk, biztonságban elérhetjük a házat. A második és a harmadik emeleten találhatunk szobákat, amik szabad ablakkal rendelkeznek. Keressünk egy he-

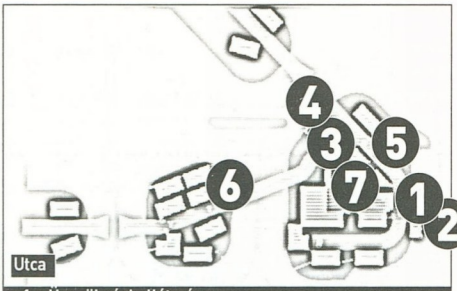
lyet, ahonnan rálátunk a szállodára, és szedjük le a tábornokot. Ez elsőre nem is tűnik olyan egyszerű feladatnak, hiszen négyen is vannak a helyiségben. Kérésünkre Diana némi információval szolgál, amiből hamar kiderül, hogy a hozzánk legközelebb álló muki lesz az emberünk. Jól nézzük meg magunknak, és lőjünk. Ha látjuk, hogy lehanyatlik, maradjunk higgadtak, továbbra se szaladjuk, a mesterlövész puskát akár el is dobhatjuk. Szépen komótosan sétáljunk vissza kiindulási helyünkre, a metróval pedig megpattanhatunk.

Tippek: Ha maximális biztonsággal akarunk átjutni a metrón, anélkül, hogy a járókelők pánikba esve üvölteni kezdenének fegyverünk láttán, a kezdet kezdetén menjünk abba a helyiségbe, ahonnan a csatornába juthatunk, és ahol egy őr mászkál, ha megöljük, és elvesszük a ruháját

III. 6. 4. Kirov Park Meeting

Feladatok:

- Makarov tábornok likvidálása
- Igor Kubasko likvidálása
- A találkozó megakadályozása



- 1 – Ügynökségi ellátmány
- 2 – Csatorna lejárat
- 3 – Limuzin
- 4 – Csatorna
- 5 – Katedrális
- 6 – Rádió adó
- 7 – Találkozó helyszíne

Kezdés után azonnal rohanjunk a szemben elhelyezkedő három konténerhez (A térképen az Agency Pickup néven van feltüntetve, 1). Nagyon fontos, hogy ezt minél gyorsabban tegyük meg, és ha odaértünk, váltsunk lopakodó módba. Rövid idő múlva elmegy mellettünk egy limuzin, majd nem sokkal később, a másik irányból, megérkezik egy katona. Várjuk meg, amíg eloldalog, majd vegyük fel az autó bombákat. A mesterlövész puskát hagyjuk a helyén, túl nagy feltűnést keltene. Az úton van egy lejárat a csatornába (2), másszunk hát le oda. Vegyük szemügyre a térképet, és menjünk a legdélibb kijárathoz. Nem tudunk kimászni, hiszen valami eltorlaszolja az utat: az egyik limuzin éppen fölöttünk áll. Nem is kívánhatnánk szebbet, a létra tetejéről könnyedén elhelyezhetjük a bombát. Most menjünk a legészakibb létrához, és másszunk ki (3). A térképen zölddel van jelölve a környéken kószáló limuzin sofőr. Maradjunk egy helyben, várjuk meg, amíg bejön oda, ahol mi állunk. Végezzünk vele gyorsan és halkan, majd vegyük fel a ruháját. Sétáljunk oda az utcán álló kocsihoz, s közben lehetőleg ne menjünk túl közel a testőrökhöz. A vezető oldali első ablakhoz állva helyezzük el a bombát, majd menjünk vissza a kiindulási helyünkre a csatornákon át. Ezután már nincs más dolgunk, mint várni. Ha mind a két célpont elpusztult, jöhet a menekülés, ahogyan érkeztünk, motorcsónakkal.

Második megoldás: Vegyünk fel mindent a konténerek mellől, és a csatornákon keresztül vonuljunk át a legészakibb kijáraton át(4), egy nagy épület mögé. Legyünk óvatosak, hiszen a limuzin sofőrje erre császkál, és nem lenne szerencsés, ha egy mesterlövész puskával a kezünkben érne tetten minket. Keressük meg a térképen a katedrálist (5), és vegyük arra az irányt. A hátsó (illetve inkább oldalsó ajtót egyetlen őr vigyázza, hangtalanul végezzünk vele, majd nyomás fel a toronyba. Odafenn egy katona lesz, háttal áll nekünk, nem okozhat problémát. A két gazfickó lenn, a park közepén beszélget, célozzuk be a fejüket, aztán egy-két pontos lövéssel szedjük le őket. Készüljünk fel, hogy ekkor minden testőr, harcos, vagyis boldog-boldogtalan felszalad hozzánk a toronyba, vagy várjuk meg őket a lépcső tetején, és módszeresen irtsuk ki őket, vagy futás, vissza a csónakhoz. Ha gondoljuk, a lövészkedés előtt be is biztosíthatjuk magunkat a bombákkal, hiszen a lövés hallatára menekülni próbálnak a tábornokok.

A profi megoldás: Ha igazán elegáns megoldást választanánk, felmászhatunk a rádió toronyba (6) is. A csatornákon keresztül menjünk a torony közelébe, intézzük el az ott ácsorgó katonát, és másszunk fel. Fontos, hogy akkor lőjünk, amikor a tábornokok arra a részre érkeznek, amire rálátunk (ez a része azért elég összerű), és valahogy egy vonalban van a fejük. Egy tölténnyel így kettőt találunk, és ami a legmókásabb benne, hogy nem fújnak riadót az őrök sem. Simán visszamehetünk a motorcsónakhoz a csatornákon át. Ez a legprofibb megoldás.

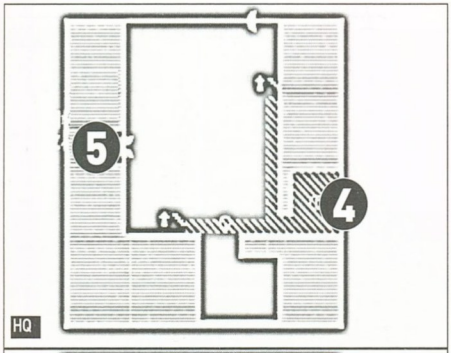
Ad4: Végül a totálisan pofátlan módszer az, ha csendesen elintézzük a konténereknél járőröző katonát, felvesszük a fegyverét és a ruháját, átsétálunk a parkba, s mikor elég közel érünk, egyszerűen a hangtompítós fegyverünkkel fejbe lőjük a célpontjainkat, majd gyorsan vegyük elő újra az AK-t. Ezután szépen, komótosan, sétáljunk vissza a folyóhoz, mintha mi sem történt volna.

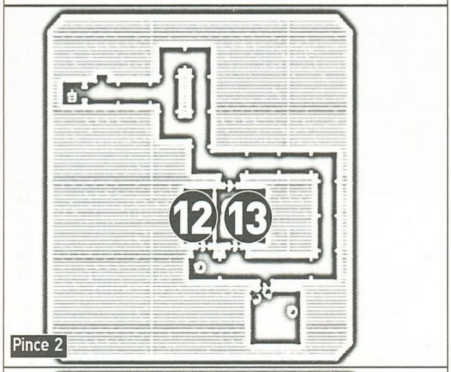
III. 6. 5. Tubeway Torpedo

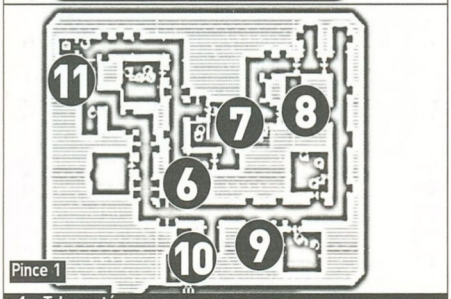
Feladatok:

- Felszerelés megtalálása
- Mikhail Bardachenko tábornok likvidálása
- A második emeleti fogoly kiszabadítása

A csatornában kezdjük tevékenységünket, másszunk fel a létrán, ne izgassuk magunkat, csak egy őr áll nekünk háttal, de azért húzódjunk beljebb egy kicsit. A küldetés első része meglehetősen idegesítő, ha nem akarunk sokat időzni, a legjobb ha előrántjuk a fegyverünket, és mindenkit lemészárolunk az udvaron. De mivel ez nem méltó egy jó bérgyilkoshoz, ki is figyelhetjük az őrök mozgását, és a dobozokat fedezékként használva eljuthatunk az FCK felirattal jelzett ellátmányhoz. A lényeg a jó időzítés, és a kis lépések. Remek fedezékek vannak itt, mintha direkt csak nekünk állították volna fel őket. Ha eljutottunk a felszerelésig, vegyünk fel mindent, majd lopózzunk oda a teherautóhoz(1), és másszunk fel a



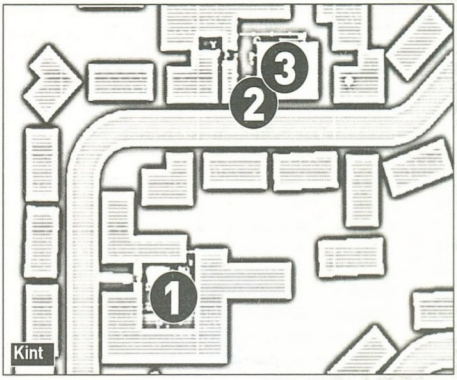




- 1 – Teherautó
- 2 – Külső rakodó
- 3 – Főhadiszállás, központi épület
- 4 – Egyenruha
- 5 – Felvonó
- 6 – Utánpótlás
- 7 – Irányító terem
- 8 – Szerver terem
- 9 – Egyenruha
- 10 – Csatorna állomás
- 11 – Lift
- 12 – Megfigyelő szoba
- 13 – CIA ügynök

platójára. Ha a gyilkolászást választjuk, akkor is mindenképpen vegyük fel az FCK ellátmányt! Ne aggódjunk, a teherautó úgy is kivisz minket, ha mindenkit lemészároltunk. Hamarosan a támaszponton találhatjuk magunkat, és a térképet megnézve láthatjuk, hogy a külső rakodót (2) három katona őrzi. Egy a kapunál járőrözik, a másik a teherautó mellett mászkál, a harmadik pedig ki-be járkál az épületből. Nekünk csak a két déli érdekes most, őket kell kicseleznünk. Akkor ugorjunk le a járműről, mikor a hozzánk közelebb lévő már nem láthat rá menekülési útvonalunkra, és húzódjunk be a nagy ládák mögé. Ezután szorosan a fal mellett vegyük a bejárati ajtó felé az irányt, ám előtte bizonyosodjunk meg róla, hogy a harmadik egyenruhás már benn van az épületben (3). Természetesen itt is választhatjuk a mészárlást, odabenn nem fog senkinek sem feltűnni, ráadásul legalább katonai ruhánk is lesz. De ez csak az alternatív változat, mi maradjunk a lopakodásnál.

Ha sikerült bejutnunk az épületbe, rejtőzzünk el valamelyik tereptárgy mögött. Amikor a katona felfelé indul a lépcsőn, akkor szegődjünk a nyomába, és egy balra nyíló ajtón belépve egy irodában (4) találjuk magunkat. Vegyük fel az egyenruhát, illetve ha szükségünk van rá, a fiókban heverő fegyvert is. Most, hogy már mi is belebújtunk ebbe a klassz kis ruciba, viszonylag feltűnés nélkül mozoghatunk, azért ne menjünk túl közel az ellenséghez, figyeljük a jelzőbigyót a bal sarokban. Húzzunk be a liftbe(5), és nyomjuk meg az első alagsorhoz tartozó gombot. Ha leértünk, várjuk meg, amíg az őr eltávolodik tőlünk, és csak akkor induljunk el. Mint láthatjuk, a folyosók tele vannak kamerákkal, ezeket mindenképpen ki kell lőnünk. Célszerű úgy tenni, lehetőleg ne legyenek szemtanúk, valamint ne szemből „nyírjuk ki" ki ezeket a kedves kis kémeket. Még valami: használjunk hangtompítót! Szerencsére a folyosókon kis beugrók vannak, ha szembe jön velünk egy katona, csak forduljunk be egy ilyenbe, és kezdjünk imádkozni, hogy nem válunk gyanússá. Módszeresen pusztítsuk el az össze útba eső kamerát, majd ha véget ér a folyosó, a benyúló kis helyiségben fedezzünk fel egy némileg oda nem illő, kerítéssel védett teret (6). Törjük fel a kaput, itt fegyvert találunk. Pillantsunk a térképre, a Control Roomba kellene eljutnunk. Minő szerencse, éppen ott van mellettünk (7). Várjuk meg, amíg a katona kisétál a látómezőből, és akkor lépjünk be az ajtón. Ha benézünk a helyiségbe, láthatjuk, hogy alapvetően két részből áll. Bal oldalt van egy különálló kamra, jobb oldalt pedig kezelőpult, valamint középtájon is álldogál egy fegyveres. Lőjük ki az asztal felett elhelyezkedő, valamint a plafon-



ról lelógó lámpákat, ettől az őrök megzavarodnak. Mást ne lőjünk ki, mert észrevesznek! Ha minden jól megy, a vezérlő ketyeréknél ülő kolléga elhagyja őrhelyét, és mi beléphetünk a Server Room (8) néven azonosított helyiségbe. Nem kell sietni, komótosan haladjunk csak. Itt balra fordulva láthatóvá válik a szerver, ami zölden világít, eresszünk bele pár golyót, és máris vörössé válik, ezzel a komplexumban található összes kamerát hazavágtuk. Most menjünk ki a másik ajtón, és haladjunk tovább a folyosón. Itt már csak alkalmanként tűnnek fel a katonák, valamivel nyugodtabbak lehetünk tehát. A Guard's Room melletti szobába (9) betörve öltözzünk át hivatali egyenruhába, és így folytassuk utunkat. Következő állomásunk a Sewer Station (10), ahol a falban néhány hiányzó tégla felkeltheti a figyelmünket. Tegyük le ide a bombánkat, kiváló menekülési útvonal kínálkozik itt nekünk. Most azonban irány a második lift (11), és nyomás le a második szintre. Innen már elég nehéz elrontani a dolgokat. A déli folyosón mászkál egy ellenség, de ő egy idő után bevonul a szállásukra. Ekkor lépjünk akcióba, törjük fel az Observation Room (12) ajtaját, és lépjünk be. Remek rálátásunk nyílik leendő áldozatunkra, aki az első részből ismert, csillagos gatyás ügynököt faggatja. Hangtompítós szerszámunkkal kíméletlenül lőjük fejbe a tábornokot. Itt következik egy rövid jelenet, majd az ügynökkel együtt szaladjunk a lifthez, és húzzunk felfelé. Eközben az alsóbb szintről próbálnak jelezni a fentieknek, szerencsénkre az álmos srác nem reagál a hívásra. Továbbra se szaladjunk, csak nyugodtan! Ha a Sewer Station közelébe érünk, robbantsuk fel a bombát. Most már aztán futás, át a csatornán, a kijárat felé (a térképen jól látható „exit" felirattal jelezve"). Még egy rövid kis animáció, majd jöhet is a következő küldetés.

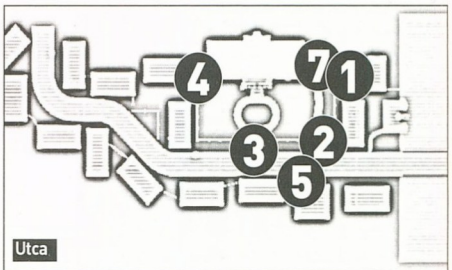
Van egy trükkösebb módja is a tábornok likvidálásának. Ha már az Observation Roomban vagyunk, vegyük elő a személyhívónkat (pager), és dobjuk az ajtótól távolabbi asztalra. Ezután használjuk mobilunkat, mire a csipogó pittyegni kezd, és ez felkelti a tábornok érdeklődését. Helyezkedjünk el úgy, hogy belépéskor ne lásson meg minket, s mikor az asztalhoz ér, végezzünk vele. Innentől minden úgy megy, ahhoz azt már fentebb leírtam.

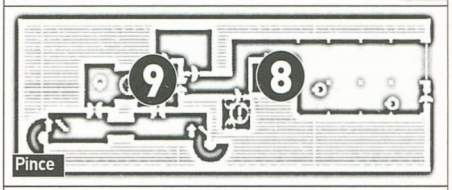
Tippek:
- Ha már az elején végzünk a legelső őrrel (aki háttal áll nekünk), és átöltözünk a ruhájába, nincs szükség lopakodásra a ládák között, már ez elejétől kezdve szabadon mászkálhatunk
- Természetesen végig is hentelhetjük a pályát, ez azonban elég komoly erőfeszítést igényel. Pozitívum viszont, hogy csak az egyes helyszíneken lévő katonákat kell elintéznünk, riadóztatás csak a belső épületben van.
- Végig az SD hangtompítós fegyverünket használjuk. AK-t csak akkor, ha már felfedeztek bennünket.

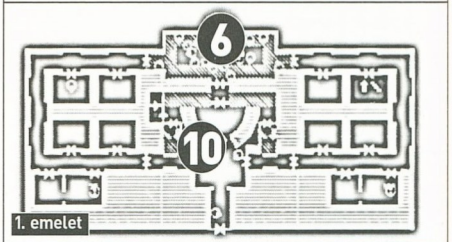
III. 6. 6. Invitation to a party

Feladatok:
- A tábornok likvidálása
- Az aktatáska megszerzése

Ismét motorcsónakkal érkezünk a helyszínre, a helyszín továbbra is a hófödte Szentpétervár. Ne foglalkozzunk a közelben dohányzó pincérrel, ő sem teszi azt. Először is menjünk a térképen a vörös Hitman jellel jelzett ellátmányhoz (5), és vegyünk fel belőle mindent. Bár az eligazítás szerint lehetetlen fegyvert bejuttatni a nagykövetségre, azért ez nem teljesen így van. Többféleképpen is besurranhatunk a buliba. A kerítésen alapvetően két bejárat van, illetve a harmadik a főkapu, de az esélytelen. A tőlünk távolabbi sem ajánlatos, inkább használjuk a velünk szemben lévő rácsos ajtót(2). Várjuk ki, amíg az őrök eltávolodnak tőle, és törjük fel. Ne keltsünk feltűnést azzal, hogy ész nélkül rohangálunk!







- 1,2,3,4 – Lehetséges bejáratok
- 5 – Ügynökségi ellátmány
- 6 – Bálterem
- 7 – Garázs
- 8 – Pincér egyenruha
- 9 – Konyha
- 10 – Mellékhelység

Első megoldás: Sétáljunk be az épülethez tartozó főbejáraton, hiszen a testőrök azt fogják feltételezni, ha bejutottunk, bizonyára vendégek vagyunk. A bálteremben(6) keressük meg a nagykövetet (az eligazításon mutattak róla képet, egyébként debil fejű, szemüveges fickó), aki szinte azonnal megindul, felfelé a lépcsőkön, vagy az adott szinten. Kövessük őt, míg el nem tűnik egy iroda ajtaja mögött. Nem minden alkalommal ugyanabba a helyiségbe megy be, összesen négy közül választhat, kettő az első emeleten, kettő a második szinten található meg. Várakozzunk az ajtó előtt, és mikor megkapjuk az információt, mely szerint a páncélszekrény nyitva van, rohanjunk be, és minden teketória nélkül végezzünk a kedves úrral (a térképen kövessük a kis ikonját, hogy mer-

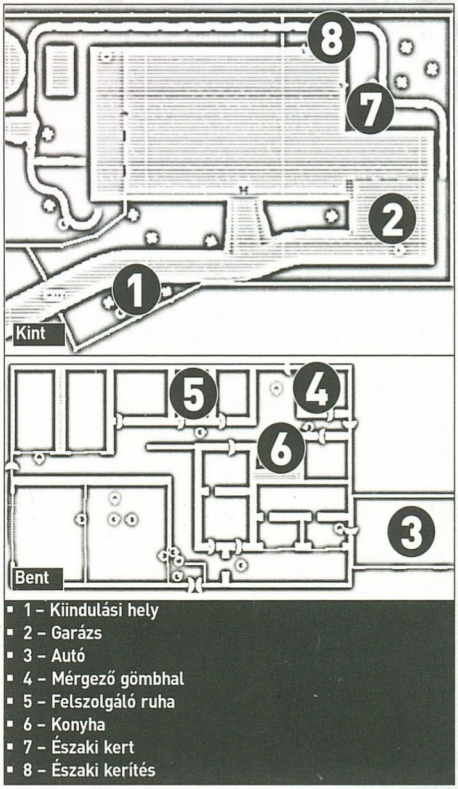
re jár). Nem muszáj megvárni, amíg kinyitja a szétet, azelőtt is megölhetjük, ekkor kutassuk át, ott lesz nála a kombináció, aminek segítségével kinyithatjuk a rejtekhelyet, és magunkhoz vehetjük a hőn áhított aktatáskát. Egyébként ha nem akarjuk megölni a szegény szerencsétlen, tömegpusztító fegyverekkel üzletelő nagykövetet, el is kábíthatjuk, nem kell aggódnunk, az este folyamán már nem jön ki a szobából, még ha magához is tér.

Tanulmányozzuk egy kicsit a térképet. A narancssárga elemekre figyeljünk, az egyik a tábornok, a másik pedig egy ellenséges ügynök, egy bizonyos Spetznaz nevű szakszervezet képviseletében. Utóbbival nem igazán érdemes foglakozni, egyszerűbb, ha simán elkerüljük. Annál érdekesebb a célpontunk. Ő folyamatosan mászkál a bálterem, és a privát szobája között. A szállása a térkép északnyugati részén van, még pedig az első szinten. Amikor nincs ott, vagyis éppen iszik a többi fejessel, lopózzunk be, és kábítsuk el (vagy öljük meg) az éppen ott takarító személyzetet, majd rejtsük el az íróasztal mögé. Álljunk az ajtó mellé, és várjuk leendő áldozatunk érkezését. Amikor belép, azonnal végezzünk vele. Ha megvagyunk, nincs más dolgunk, mint kisétálni az épületből, vissza a csónakunkhoz.

Második megoldás: Oldalról, a garázs (7) felől is közelíthetünk, azonban azt tudnunk kell, hogy ez a nehezebb út. Itt ugyanis a garázsban két öltönyös is vár minket, akiket nem lesz könnyű kicselezni. Folyamatosan lopakodjunk, ahogy belépünk a garázs ajtaján. Ezt akkor tegyük, amikor a legtávolabb állnak a bejárattól, és menjünk be az innen nyíló kisebb szobába, elbújni. Csak akkor távozzunk innen, ha az őrök már a kocsi előtt állnak. Ekkor gyorsan lopakodjunk a kocsi mögé. Majd az alkalmas pillanatban osonjunk be a másik szobába (8), ahol öltözzünk át az ott található pincér ruhába. A konyhából (9) vegyünk magunkhoz a pezsgőt, és induljunk el a lépcsőkön a felső szintre. Útközben húzódjunk be egy sötétebb sarokba, bizonyosodjunk meg arról, hogy senki sem lát minket, majd vegyük elő a mérget, és keverjük össze a pezsgővel. Már csak annyi a dolgunk, hogy megkínáljuk vele a tábornokot, és ezzel el is tettük őt láb alól. Az aktatáska megszerzése a fentebb leírtak szerint történik. A kijutás ez esetben nem a legegyszerűbb. Először is rejtsük el egy biztos helyre az aktatáskát, amit a nagykövettől szereztünk. A menekülés érdekében vendégnek kell álcáznunk magunkat. Értelemszerűen ehhez az egyik meghívottal végeznünk kell, de legalábbis elkábítanunk. Itt a legjobb, ha az első emeleti vécében (10) várakozunk, előbb-utóbb úgyis betéved ide egy szmokingos fazon, aztán mehet a móka. Ha mindezzel megvagyunk, sétáljunk vissza a táskáért, és amerre bejöttünk, arra távozzunk.

Tippek:
- A kikötőben dohányzó pincértől már a játék elején szerezhetünk ruhát, ekkor gyakorlatilag észrevétlenül surranhatunk be a hátsó ajtón.
- A Spetznaz ügynök egész idő alatt egy épület környékén szaladgál. Ha úgy vesszük, érdemes megölni, van nála egy jó kis stukker.

III. 6. 7. Tracking Hayamoto
Feladatok:
- Hayamoto Jr. Likvidálása
- Jeladó elhelyezése Hayamoto Jr. Holttestén
- Menekülés a helyszínről



- 1 – Kiindulási hely
- 2 – Garázs
- 3 – Autó
- 4 – Mérgező gömbhal
- 5 – Felszolgáló ruha
- 6 – Konyha
- 7 – Északi kert
- 8 – Északi kerítés

Egy nagy kő (1) mögött állva kezdjük a küldetést, az úton, a szikla takarásában két őr van, úgyhogy egyelőre maradjunk nyugton. Nézzük meg a térképen a testőrök útvonalát. Az a kettő, amelyik a közelünkben van, a kapu és a szikla között járőrözik, egy ki-be sétál a házba, egy másik pedig a távolban, a garázsoknál ügyködik. Nem nehéz kicselezni őket, minden a helyes időzítésen múlik. Első célunk a szemközti épület fala lesz. Akkor induljunk mikor a két őr elindul visszafelé, valamint a másik befelé a házba. Lapuljunk a falhoz, ha odaértünk. A következő feladat a garázsba (2) való bejutás lesz. Hasonló időpontban induljunk, de most már figyeljük a harmadik, keleti ellenfelet is. Ha odaértünk, gyorsan nyissuk ki a garázsajtót, és nyomás befelé. Itt találunk egy kerekek nélküli autót (3), szólaltassuk meg a dudáját, majd rejtőzzünk el, a házba vezető ajtó mellett. Amikor beözönlenek az öltönyösök, lassan, nagyon lassan lopózzunk be az ajtón az épületbe. A térképen a felkiáltójellel jelzett helyekre kellene eljutnunk, az egyiknél egy felszolgáló ruhát (5), a másiknál egy halacskát találunk (4). Először a nyugati jelhez menjünk (ott a ruha), majd kikerülve az őröket, a másikhoz, ahol is vágjuk fel a gömbhalat, és vegyük magunkhoz a mérgező részét. Most menjünk a konyhába (6), és tegyük a jeladót, va-

lamint a mérget a sushi tálcára (a konyha déli részén). Az északi ajtón távozzunk innen, s lopakodjunk vissza a kiindulási helyünkre, vagyis a szikla mögé. Maradjunk itt, amíg nem teljesül az első két feladat, azaz amíg a főgóré megeszi az ételt. Egyébként zseniális: a mérget is, a jeladót is elfogyasztja. Ha ez bekövetkezik, nincs más hátra, mint futás a kijárathoz.

A másik út a házba hátulról nyílik. Ehhez először be kell lopakodnunk a garázsba, majd ha az őr arrébb megy, menjünk ki gyorsan, és sétáljunk az északi kertbe (7). Itt lesz egy ellenség, illetve ha lassúak vagyunk, a másik is kijön a házból. Lopakodjunk tovább, egészen az északi kerítésig. (8) Várjuk meg, amíg kijön a szakács, öljük meg, s a hulláját rejtsük a szikla mögé. Ettől kezdve mindent a fentiek szerint csináljunk.

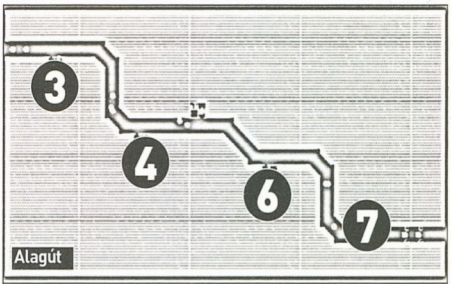
A mészárlás is járható út, azonban ekkor biztos, hogy néhányszor elhalálozunk. Próbáljunk minél tovább megőrizni inkognitónkat, vagyis amíg nem riadóztatják az őröket, használjuk az SD fegyvert. Ha lelepleződtünk, nyugodtan vegyük elő a golyószórót, amit egyébként az ellenfeleink is használnak, aztán nyomás. A végén ne felejtsük el rátenni a fehér öltönyös fazonra (ti. Hayamoto Jr.) a nyomkövetőt.

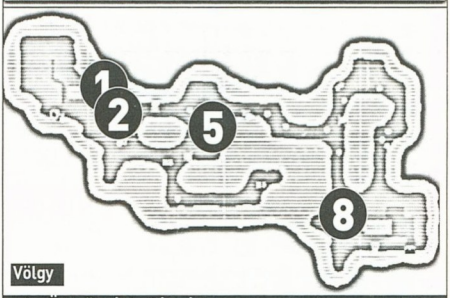
Tipp: mindenképpen kerüljük az őrök közelségét. Néhány másodperc alatt felismernek minket, így jobb kikerülni őket, még ha ez sokkal több időt vesz igénybe.

III. 6. 8. Hidden Valley
Feladat:

- A titkos átjáró megtalálása

Helyszínünk ezúttal egy havas völgy, ahol nindzsák őrzik az egyes területeket. Amint betöltődik a pálya, fussunk a jobb oldalunkon található fákhoz, és jó szorosan simuljunk hozzájuk, mivel orvlövészek is tanyáznak a környéken, és nagyon fenik ránk a fogukat. Ez egy ilyen sunnyogós pálya lesz, ahol méterről méterre tudunk csak előrehaladni, folyamatosan megfelelő fedezékeket keresve. A közelben láthatunk egy épületet, oda kellene eljutnunk. Használjuk a tereptárgyakat fedezéknek (maradjunk szorosan a domboldalba), amíg el nem érünk az épület hátsó részéhez, ahol egy teherautó is áll. Ezt egy elég bamba katona őrzi, rövid megfigyelés után felfedezhetjük, hogy ide-oda sétálgat. Nyugodtan végezzünk vele, nem fog hiányozni senkinek, és vegyük fel az ellátmányt (1), ami egy éjjellátó szemüveget, valamint íjpuskát, és a hozzá való nyilakat tartalmazza. Nem sokkal távolabb egy fabódé (2) van, fussunk oda, és másszunk le a létrán, de körülbelül a felénél álljunk meg, és vegyük elő a térképet. Látható, hogy ezt a szobát (3), illetve a tőle északra fekvőt is, egyetlen ember őrzi. Várjuk meg, amíg átmegy a szomszédos szobába, akkor gyorsan másszunk le, és rejtőzzünk el az ajtó mellett, vagy a dobozok mögött. Mikor belép, végezzünk vele, de ki is cselezhetjük, lopakodással (Értelemszerűen, ha a fenti szobában van, kijövünk a dobozok mögé, ha a lentiben, átmegyünk a másik szobába, és ki a folyosóra). Át is öltözhetünk, de igazából nincs jelentősége. A földalatti alagútban hemzsegnek a nindzsák. Pillanatnyi helyzetünktől nyugatra is vannak, de nekünk éppenséggel kelete felé kellene indulnunk, ahol szintén járőrözik három. Addig maradjunk fedezékben, amíg nem érkezik meg nyugati irányból a teherautó. Ha megjött, ugorjunk fel rá, és





- 1 – Ügynökségi ellátmány
- 2 – Fabódé, lejárat
- 3 – Első földalatti szoba
- 4 – Második földalatti szoba
- 5 – Második lejárat
- 6 – Harmadik földalatti szoba
- 7 – Negyedik földalatti szoba
- 8 – Létra felfelé

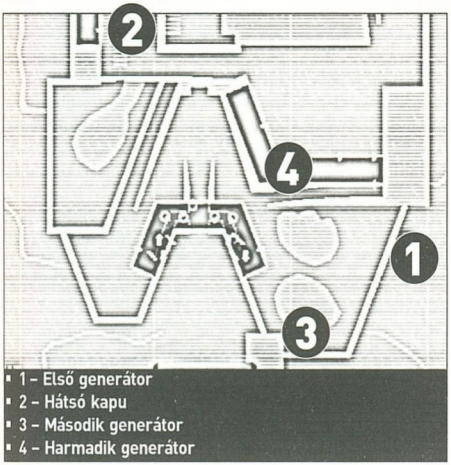
lapuljunk. Ha szerencsénk van, nem vesznek észre minket, és biztonságban túljutunk a három őrszemen. Ha nincs, az se gáz, nem távolodhatnak el nagyon a helyükről, így nem jönnek a kocsi után. Viszont megérkezésünkkor jó sokan lesznek a teherautó körül. Lopakodással, az őrök útvonalának felfedezésével is kijuthatunk, ám le is vadászhatjuk őket, egyenként, hogy ne zavarjanak minket. Ha riadót fújnak, tapasztalataim szerint a kutya sem jön nekik segíteni. A térképről leolvasható, hogy a közelben van egy újabb szoba (4), ahol feljuthatunk a felszínre. Ezt szintén egy ember őrzi, a menetrend ugyanaz, mint amikor lefelé jöttünk (használjuk a dobozokat rejtekhelyként!). Amikor kimásztunk, lapuljunk le, hiszen itt is orvlövész veszély van. Kelet felé menjünk, a „benyúló rész" irányába, amit mindössze egy katona őriz. Lopakodjunk el mellette (vagy, ahogy mindig szokott lenni, ott az erőszakos alternatíva, szedjük le az íjpuskával, messziről), és másszunk le a másik létrán (5).
A helyzet megint ismerős, egy emberrel kell elbánnunk, vagy kicseleznünk őt. A nagy kijárat (6) zárva van, az északi ajtón tudunk kijutni a folyosóra. Most három ellenségen kell átverekednünk magunkat. A Hitmanhez méltó módszer nem könnyű, de elegáns. A három katona folyamatosan járőrözik. Szerencsére a fedezékek igen kedvezőek, az oszlopok körül remekül ki lehet őket cselezni. A követendő taktika: oszlopról-oszlopra haladjunk előre, mindig figyeljük, melyik őr éppen melyik oldalon jár. Távolról, ha lopakodunk, nem vesznek észre minket, pláne ha háttal vannak, így ek-

kor követhetjük őket, amíg át nem mennek a másik oldalra. Ekkor viszont figyeljünk a többire, nehogy lelepleződjünk. Idegőrlő, borzasztóan nehéz rész, az már egyszer biztos. De ha meglepjük őket, nem sok ellenállást tanúsítanak, kivégezhetjük őket is. Nyilván kitaláltátok, ismét ott a szoba a létrával (7), másszunk hát fel újra a völgybe (8). Nagyon közel vagyunk a célhoz, az élesebb szeműek már láthatják is a nagyon titkos alagutat. Itt már nincs ellenfél, csak az alagútban vannak ketten, de azok úgyse látnak meg minket, lépjünk ki a menedékből, aztán futás, mert orvlövész itt is van.

Tippek:
- A teherautók esetenként beragadhatnak, és jó ideig nem indulnak el. Előfordult, hogy eluntam a várakozást, és gyalog indultam tovább a folyosón, ám ekkor meg elütött. Kedves jószág. Egyébként néhol kiváló fedezéket nyújthatnak nekünk, ha mögöttük szaladunk.
- Ne maradjunk sokáig egy helyben, különösen nyitott térben, mert a nindzsa vadász egyből leszed minket. Használjuk fedezékül a fákat.
- Ne menjünk bele közvetlen tűzharcba, amíg lehet, használjuk a nyílpuskát.

III. 6. 8. At the gates

Feladatok:
- ❍ Észrevétlenül bejutni a kastélyba
- ❍ A biztonsági rendszer kikapcsolása
- ❍ Várakozás további parancsokra



- 1 – Első generátor
- 2 – Hátsó kapu
- 3 – Második generátor
- 4 – Harmadik generátor

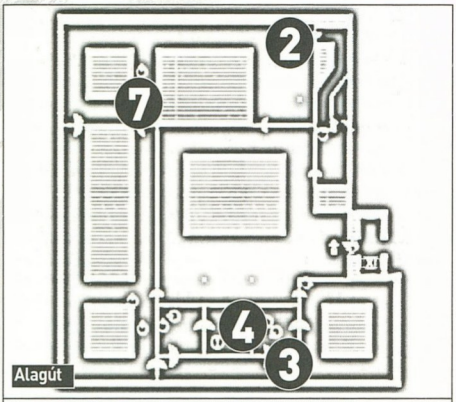
Amint átjutottunk a titkos alagúton, láthatjuk, ez a pálya sem különbözik az előzőektől, vagyis hóban, fagyban kell dolgoznunk. Azonnal fussunk el jobbra, a fák közé, ahol is az ott mászkáló katona likvidálása lesz első feladatunk. Legjobb, ha megvárjuk, míg elér a perem nyugati széléhez (addig lapulunk), majd mikor megfordul, mögé lopakodunk, és csendesen elintézzük. Vegyük fel a ruháját, és fogjuk kezünkbe fegyverét. Ezután vegyük az irányt a kastély keleti oldala felé, a kaput ugyanis lézeres érzékelő védi, így csak úgy juthatunk be, ha kikapcsoljuk a generátort (1). Maradjunk szorosan a hegy mellett, és lehetőleg kerüljük a katonákkal való találkozást. Mivel álcánk remek, egy bizonyos távolságon túl nem fog feltűnni nekik, kik is vagyunk valójában. A generátort egy árva katona őrzi, vagy csendesen megöljük, vagy belelövünk egyet, mire az felrobban, magával rántva a halálba az őrt is.
Most már be tudunk menni a kastély külső részébe. A térképen feltűnik egy másik villám jel, ott is van egy generátor, azt is ki kell kapcsolnunk. Ne a főbejáraton át menjünk, van ugyanis egy „hátsó" bejárat (2) is, a kastély északnyugati részében, amit a generátor felől megkerülve az építményt, egy katona kicselezésével el is érhetünk. Ha beléptünk, válasszuk a jobb kéz felőli ajtót, fel a lépcsőn, át a szobán, majd újra ki a szabadba. Itt az utat egy újabb lézeres kapu torlaszolja el, sebaj menjünk a tőlünk jobbra fekvő lépcsőn lefelé, majd az alagút végén kapaszkodjunk fel a dobra, a tetejéről pedig menjünk át a fenti részt szegélyező kőkerítésre. Erről leeshetünk arra a területre, ahol a második generátor van (3). Esés közben húzzunk balra, így nem sérülünk meg, mivel egy apró lejtőre pottyanunk. Menjünk a villám ikon felé. Útközben esetleg felfedezhetnek, akkor kénytelenek vagyunk tűzpárbajt vívni. Próbáljunk gyorsan végezni a támadóval, hogy ne legyen ideje riadót fújni. Kapcsoljuk ki második generátort is. A harmadik odafenn van, menjünk fel az emelkedőn, ami a legközelebb van hozzánk, be az ajtón, és egy forduló után ott is lesz (4 - alkalmanként nindzsaveszély, ezek a karddal hadonászó szakik elég fürgék, úgyhogy spóroljunk a golyókkal, ha esetleg meglepnek minket). A térképen látható exit felirat felé orientálódjunk, egy ember van már csak köztünk és az ominózus kijárat között, kerüljük ki, vagy halál rá, és készen is vagyunk.

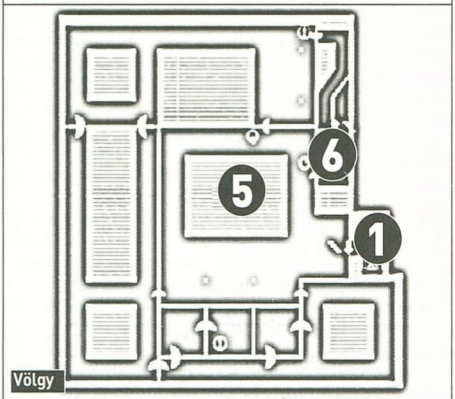
Tipp:
A központi bejáraton is bejuthatunk a kastélyba, ám ekkor igen csekély az esélyünk arra, hogy elkerüljük a lövöldözést, és az abból fakadó kínos következményeket.

III. 6. 9. Shogun Showdown

Feladatok:
- ❍ Hayamoto likvidálása
- ❍ A rakétairányító rendszer megszerzése
- ❍ Menekülés a kastélyból

A belső kastély kapujában kezdjük utunkat. Válasszuk a jobb oldali ajtót, és menjünk fel a lépcsőkön, majd nézzünk be a következő ajtó kulcslyukán. Egy őrt látunk majd, akkor induljunk, ha háttal áll nekünk, és osonjunk a bal oldalon található dobozok mögé. Vigyázat, a deszkák zajt csapnak, próbáljunk meg a köztük lévő hosszú pallókon maradni. Várjunk, míg tiszta lesz a levegő, és menjünk le a balra található lépcsőn. Odalenn két ajtót találunk, válasszuk a jobb oldalit (6), vagyis ami egyből a lépcső mellett található. Futás végig a folyosón, és tapadjunk a kulcslyukra, valamint használjuk a térképet, hogy megállapítsuk az ellenfelek mozgásának irányát. Három őrt kell kicseleznünk, kettő a padlón, egy nindzsa pedig fentebb várja a betolakodókat. Mikor beléptünk, gyorsan vegyük fel a belépőkártyát (2), a jobb oldalunkon található polcról. Várjuk ki az alkalmat, vagyis mikor mindkét lenti őr felől mehetünk, és a nindzsát (7) a falhoz lapulós módszerrel kerüljük ki. A folyosó végén balra, és be az első ajtón. Újabb hosszú terület áll előttünk, a menetrend ugyanaz. Nindzsa a plafonon, őr előttünk. Ha átjutottunk rajtuk, induljunk tovább a következő helyiségbe. Szintén folyosó, lopakodva menjünk be balra a második ajtón (3), s vegyük fel a





- 1 – Kiindulási hely
- 2 – Belépőkártya
- 3 – Nindzsa ruha
- 4 – Ellátmány
- 5 – Helikopter
- 6 – Ajtó a szárnyakba
- 7 – Lesben álló nindzsa

fekete nindzsa szerkót. Ezután vissza az első szobába, hol két testvérünk beszélget. Sétáljunk oda a lézerhez (azért tartsuk a távolságot), és használjuk kártyánkat. Odabenn egy kisebb ellátmány (4) fogad minket, fegyverek, bomba, távirányító. Mindent vegyünk fel. Menjünk vissza abba a helyiségbe, ahol nyikorgott a padló, és deaktiváljuk a lézert. A lépcső alatt van egy másik is, ami lefelé vezet, arra menjünk. Leérve újabb helyiségbe jutunk, ne a közvetlenül mellettünk lévő, hanem a szemközti ajtó felé induljunk (ugyanis azon az oldalon nem lesz őr). Menjünk be a múzeumba, és vegyük magunkhoz a rakéta irányító rendszert, és a sarokból a 22-es pisztolyt, majd menjünk vissza a lépcsőkhöz, és nyomás a második emeletre. A szint másik oldalán lesz az újabb lépcső, cél a harmadik, majd a negyedik. Itt két szobát találunk, a külső a főgésáé, a belső egy régi ismerősünké. Ha a gésa itt van, várjuk meg, míg elmegy, vagy eresszünk golyót a fejébe. A lényeg, hogy ne lásson meg minket, mert elég árulkodós fajta. A másik helyiségben tehát egy barátba futhatunk bele, még pedig az első részből megismert Lei Ingbe. Láthatóan nem tanult a hibáiból, ismét egy keresztapa cicája lett. Szerencsére kedves, ad nekünk egy speciális belépőkártyát, amennyiben segítünk neki megszökni. Fogadjuk el az ajánlatát, aztán majd lesz valahogy. A kártya az ötödik emeleti lézert deaktiválja, de egyelőre nem menjünk arra, hanem inkább egy szinttel lejjebb. Itt menjünk be az ajtókon, az „északra tarts" irányelvet követve. Ne törődjünk a három, alváshoz készülődő nindzsákkal. Mikor kijutottunk a szobákból, szaladjunk fel a lépcsőn, és semmiképp se álljunk meg, futás tovább az ötödikre. Új kártyánkkal könnyedén bejuthatunk a lézerrel védett terembe, ám előtte bizonyosodjunk meg róla, hogy nincs odabenn a gésa. Sajnos az egyik csuklyás elindul felénk, ellenőrizni szeretné a belépő kártyánkat. Hátráljunk, és csaljuk vissza őt az előző emeletre, majd gyorsan teperjünk vissza. Ha időközben megjelent volna a meszes arcú nőci, bújjunk a paraván mögé, és várjuk meg, míg lelép. Most lassan induljunk fel a lépcsőn, de ne menjünk fel teljesen. Hayamoto ott üldögél az asztalánál, ügyeljünk arra, hogy ne lásson meg minket. Mikor feláll, és elindul az ablakhoz, akkor lopózzunk néhány méterrel a háta mögé, majd mikor visszasétál az asztalhoz, gyorsan másszunk ki az ablakon. Célozzuk be a fejét, és végezzünk vele, és élvezzük, hogy a testőrök körbe-körbe rohangálnak, totális pánikban. Érthető, hiszen ez által valószínűleg munkanélküliek lettek. Fussunk a tetőn, s hamarosan egy lépcsőbe botlunk, amin keresztül lejuthatunk a negyedik emeletre. Szóljunk Lei Lingnek, és teperjünk lefelé. Kétféleképpen juthatunk ki ebből a szörnyű kastélyból, egyrészt ha visszamegyünk a kiindulási helyünkre, másrészt a helikopterrel, ami a kert közepén található.

Ha valaki a tisztább módszereket szereti, az is elboldogulhat ezzel a misszióval. Ahelyett, hogy célpontunkat rejtekhelyén ölnénk meg, miért ne kergetnénk őt az őrületbe, és az utolsó pillanatban csapjunk le rá? Ehhez a bombát a helikopterbe kell elhelyezni. Nem olyan egyszerű ez, hiszen természetesen a szerkezetet többen is őrzik. Egy katona kérni is fogja az azonosítónkat, de helyezkedjünk úgy, hogy a helikopter mindig közöttünk legyen. Ha a másik őr sem figyel, elhelyezhetjük a pokolgépet. Ezután szerezzük meg a rakéta irányítót a múzeumból, majd a harmadik emeleten, annak is az északnyugati részén, keressünk egy olyan szobát, ahol egy rakás monitor van. Nyomjunk meg egy gombot az irányítópulton, aztán futás vissza a kertbe. Várjuk meg, amíg Hayamoto is leér, és bepattan a helikopterbe. Mikor felszállt, robbantsunk, és meneküljünk.

Ennek a bombás mókának van egy másik változata is, amikor a múzeumba rakjuk le, oda, ahonnan elvettük a rakéta irányítót. Ekkor, ha a fentebb leírtak alapján megszólaltatjuk a riasztót, Hayamoto ide fog leszaladni, és mi itt robbanthatjuk ezer darabra. Ez esetben menekülés a helikopterrel, vagy ki a főbejáraton.

Tippek:

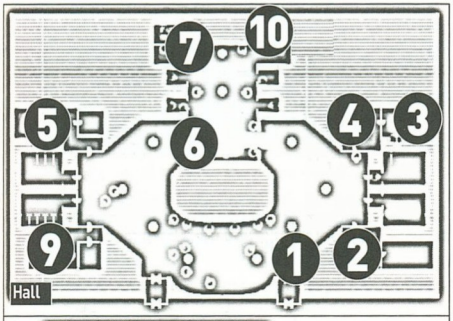
- A nyekergős padlójú szobában vigyázzunk, ne csapjunk zajt, mert az odavonzza a többi ellenfelet
- Az ötödik emeleti lézert nyitó kártya található a gésánál, illetve Hayamoto-nak is van egy.
- Ha a gésa futásnak ered, nyugodtan szaladjunk utána, simán elkapjuk, nem egy gepárd.

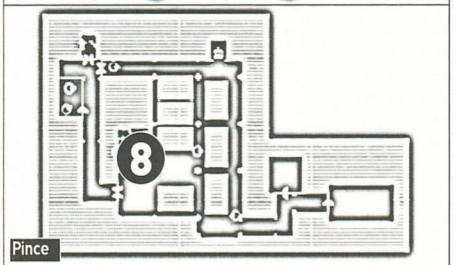
- Hayamotot szemtől szemben is elintézhetjük, ám ekkor előugrik négy, karddal felfegyverkezett testőr, akik ellen nem könnyű csatát nyerni.
- Lei Linggel ne foglalkozzunk különösebben, még ha nem is jön utánunk. Csak hátráltat minket.

III. 6. 10. Basement killing

Feladatok:

- Megtalálni és likvidálni Charlie-t
- A liftnél található biztonsági rendszer hatástalanítása





- 1 – Kiindulási hely
- 2 – Ellátmány
- 3 – Mosoda
- 4 – Raktár
- 5 – Tűzoltó öltöző
- 6 – Érzékelő
- 7 – Lépcsőház
- 8 – Számítógépterem
- 9 – Konyha
- 10 – Lift

Egy kis boxban (1) kezdjük az ismerkedést Kuala Lumpurral, ne sokat időzzünk itt, mert hamar gyanússá válhat a kopasz fejünk. Menjünk a délkeleti ajtón át az ellátmányért, de vigyázzunk, mert egy őr mászkál a szobák között. Vegyük ki a 137-es számú szekrényből (2), mire szükségünk van, de a füstbombát mindenképpen. Most térjünk vissza a fogadó hallba. Következő célpontunk a Laundry (mosoda, 3), amit ketten őriznek, ugyanazon az útvonalon, folyamatosan váltva egymást. Amikor tiszta a levegő, menjünk be az északra fekvő raktárba (4), és húzzuk meg magunkat. Ha a bent lévő őr kimegy, akkor induljunk a mosodába, és a szennyesledobóban helyezzük el a füstbombát. Ha esetleg visszajönne a fickó, bújunk el a mosógépek mögött. Ha ismét kimegy, vonuljunk vissza a raktárba, majd mikor visszatér, iszkoljunk ki a hallba, de ne álljunk meg, hanem az északnyugaton fekvő „fire debt. room"-ba (5) vegyük az irányt. Ha mindent jól csináltunk, ekkorra már javában tart a tűzriadó, meg a fejetlenség. A tűzoltószobában vegyük magunkhoz a ruhát, és egy baltát, majd fussunk át a központi terem közepén található érzékelőkön (6), ezután pedig az északnyugati lépcsőházban (7) lefelé, mintha mennénk oltani. Odalenn ne nagyon foglalkozzunk az őrökkel, ne álljunk meg egy pillanatra sem. Mikor egy olyan terembe érünk, melyben egy leválasztott, számítógépekkel teli szoba (8) van, térjünk be oda és lőjük ki a másik ajtóhoz legközelebbi terminált. Ezután nyomás lefelé az alsó alagsorba, ahol ott találjuk programozó barátunkat, csipszes zacskók, és kólás rekeszek között, akivel végezzünk is. Kissé zavarba ejtő képeket láthatunk a monitoron, illetve az asztalon, ami azt sugallja, derék kománknak esetleg van egy ikertestvére is. Diana sem tudja hova tenni a dolgot, úgyhogy menjünk vissza a lépcsőn, és be a bal oldalra található liftbe.

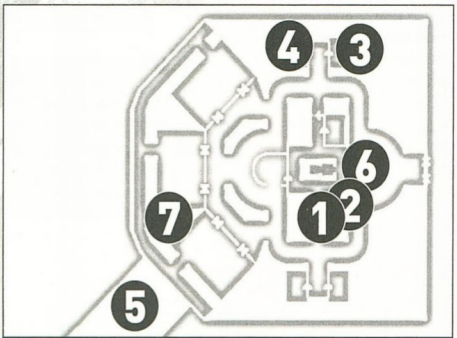
Akad másik módszer is, természetesen a trükkösebb fajtából. A mosodáig ugyanaz a móka, ám nem füstbombát pakolunk a ledobóba, hanem a fegyverünket. Ennek akkor lesz különös jelentősége, mikor majd áthaladunk a fémdetektoron. Most menjünk a nyugati oldalon található férfi (a jobb oldali) illemhelyre, és várjuk meg, amíg a pizzafutár betámolyog. Fojtsuk meg, és rejtsük el őt az egyik vécébe. Öltözzünk át, és óvatosan induljunk el a délen található, „food dept." (9) fedőnevű helyiségbe. Mikor belépünk, üzenetet kapunk, mely szerint Charlie pizzát rendelt. Micsoda szerencse! Vegyük fel a kaját, és menjünk át a fémdetektoron, de ne a négy középső liftet használjuk (mellesleg nem is tudjuk), hanem a térképen zöld ugráló ikonnal jelzett felvonót (10). Minél kevesebb időt töltsünk az őrök közelében! Ha leértünk, a helyiségben található gépeket álcaként használva, menjünk az itteni mosodába, és vegyük fel a fegyverünket, amit előzőleg ledobtunk. A katonát a fenti mosodához hasonlóan cselezzük ki. Ha felfedeznek minket, és pacifisták vagyunk, használjuk a füstbombát, így könnyen megléphetünk. Eljött az idő, hogy megkeressük a számítógép termet, innentől kezdve megy minden a rendes kerékvágásban.

III. 6. 11. The Graveyard Shift

Feladatok:

- Jeladó telepítése
- Kijárat keresése

Liftben kezdünk, forduljunk jobbra, majd a felvonótól délre lévő folyosó végén lévő ajtónál (1) álljunk meg, és várjunk, amíg a kinti részről el nem takarodik a biztonsági. Ha ez megvan, menjünk a tőlünk keletre fekvő, felkiáltójellel kiemelt szobába (a zárat kénytelenek vagyunk feltörni, 2), ahol is felvehetjük a belépő kártyát, az északi, pirossal jelzett szobához való kulcsot. Vissza kellene mennünk a lifthez, azonban egy őr pont azon a folyosón mászkál, ahol jöttünk. Várjuk meg, míg a déli folyosó legvégébe ér, majd térjünk vissza kiindulási pontunkhoz. Ellenőrizzük, hogy az északi folyosó tiszta-e, s szaladjunk át a vörössel jelzett szobába (3). Odabenn találunk egy szerverszekrényt (valójában csak a hűtője), Várjuk meg, amíg a hozzánk közeli kereszteződésben strázsáló őr eloldalog, tegyük tönkre, és várjunk. Hamarosan egy szürke ikonnal jelzett fickó (a rendszergazda őfelsége) szalad be a velünk szemben talál-



- 1 – Várakozási pont
- 2 – Belépőkártya
- 3 – Vörös szoba
- 4 - Szerverszoba
- 5 – Sky Bridge
- 6 – Konyha
- 7 – Rendszergazda szobája

ható szerver szobába (4). Osonjunk át, és csendesen végezzünk vele (veszélyes szakma), majd telepítsük a jeladót a gépbe. Vegyük fel a muki ruháját, bár szerintem nem fog sokat érni. Legjobb, ha rohanunk végig, elvégre menekülés van, vagy mi. Célunk a Sky Bridge nevű terület (délnyugaton, 5), amin végigszaladva, kerülgetve a lámpákat, eljutunk egy felvonóhoz, amin biztonságban távozhatunk. A Sky Bridge-re egyébként értelemszerűen úgy juthatunk ki, ha szétlőjük az ablakot.

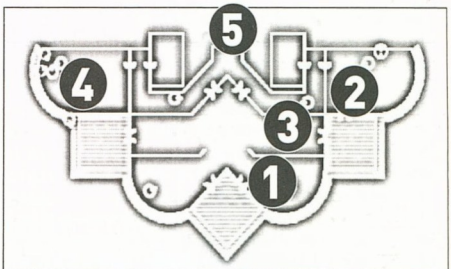
A másik módszer az, ha balra fordulunk, és a konyha (6) felé veszszük az irányt, ahol ártalmatlanná tesszük az elég nevetséges helyre szerelt kamerát. Rejtőzzünk az ajtó mellé, és várjuk a rendszergazdát, aki, micsoda szemenszedett véletlen, éppen ide tart. Sajnos meghal, mi meg vegyük fel a ruháját. Keressük fel az irodáját (sys.adm.room, 7), csak nyugodtan, feltűnés nélkül, őröket kerülve, és vegyük magunkhoz az azonosító kártyáját. Ezután be a szerverszobába, telepítsük a cuccot, aztán menekülés.

III. 6. 12. The Jacuzzi Job

Feladatok:

- ❍ Charlie Sidjan likvidálása
- ❍ A pénz megszerzése
- ❍ A szobor megszerzése

Talán nem meglepő, de kezdetben a párkányon kell közlekednünk. Amikor odaérünk az ablakhoz, ahol a fehérneműs csaj zongorázik, guggoljunk le, hiszen csalogató külseje csak álca, ugyanis ha észrevesz minket, előkapja fegyverét, s tüzelni kezd. Mondjuk az jó kérdés, hol tartja a pisztolyát, de ezt bízzuk a játékos fantáziájára. A következő erkély részre érve várjunk türelemmel, míg egy őr átsétál, majd másszunk be a védőkorláton belülre. A jobb oldali ajtó felé orientálódjunk, s mikor kiürül az a helyiség, vegyük fel az asztalról az éjjellátó készüléket (1). Most megint pókembert kell játszanunk, ki a párkányra, és folytassuk utunkat, kelet felé. Amikor az irodához (2) érünk, ahol a titkárnő pasziánszozik, várjunk,



- 1 – Éjjellátó készülék
- 2 – Iroda
- 3 – Szobrocska
- 4 – A célpont szobája
- 5 - Lift

míg üres nem lesz a szoba, aztán menjünk be, de csak azért hogy a másik ajtón azonnal távozhassunk is. Irány a szemközti szoba, ahol kapcsoljuk le az áramot, sötétség borul a lakásra. Hej, de jó, hogy van nálunk éjjellátó célszerszám, vegyük is fel. Menjünk vissza az irodába, és húzzuk el a falon található festményt, nyissuk ki a széfet, majd vágjuk zsebre a lóvét. Ne felejtsük el mindent úgy hagyni, ahogy volt. Mivel a szerelő elég lassan ér fel a lifttel, még van időnk a szobrocskát (3) is magunkévá tenni, az erkélyen át közelítsünk, ne közvetlenül az irodából. (középen van, egy kis emelvényen, vegyük el nyugodtan, mivel nincs áram, nincs riasztó sem). Ha megvagyunk, vissza az irodába, és várakozzunk, míg visszatér az áram, ekkor térjünk vissza a biztosítékhoz. Várjuk meg, amíg az őr visszakíséri a titkárnőt a helyére, és induljunk el az északkeleti szoba (4) felé, ahol Charlie ismerkedik a hmm...társalkodó hölgyekkel. Útközben álljunk meg a liftnél, és hívjuk fel. A szoba közelébe érve lapuljunk le, és várjuk meg, amíg a cicababák átmennek a szemközti szobába, kicsit rendbe szedni magukat. Itt az idő, számoljunk le vele, amiért ilyen nőkkel hetyeg. Lemerül a víz alá, ez ne tévesszen meg senkit, csak játssza az eszét, lőjünk bele párat, hogy biztosak legyünk a dolgunkban. Ha minden jól megy, mire visszaérünk a lifthez (5), az épp ott lesz, és mi elmenekülhetünk. Úgy is sikeresek lehetünk, ha újra kinyomjuk az áramot, és a sötétség leple alatt intézzük el Charlie barátunkat.

Tippek:

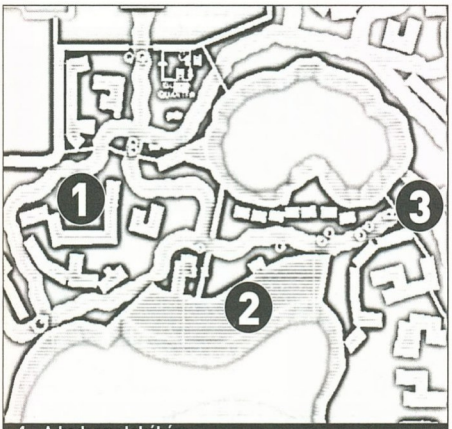
- Guggolás közben ne vegyük elő a térképet, mert ekkor a 47-es automatikusan feláll, ami borzasztó következményekkel járhat.
- Ha úgy lőjük le Charlie-t, hogy a hölgyek körülötte lebzselnek, azonnal iszkoljunk, mert a csajoknak fegyvereik vannak.

III. 6. 13. Murder at the Bazaar

Feladatok:

- ❍ Ahmed Zahir hadnagy likvidálása
- ❍ Mohammad Amin ezredes likvidálása
- ❍ A kulcs megszerzése az ezredestől
- ❍ A robbanófejek hollétét jelző térkép megszerzése a hadnagytól

Keressük meg a térképen a hadnagy házát (1), és azonnal rohanjunk oda. Ha tényleg gyorsak voltunk, még egy őr sem lesz a kö-



- 1 – A hadnagy lakóháza
- 2 – Bazár
- 3 – Menekülési útvonal

zelben, mi pedig szépen feltörhetjük a zárat. Váltsunk lopakodásra, és háttal osonjunk fel a lépcsőm. Mikor meglátjuk a célpont fejét, kíméletlenül lőjünk. Menjünk fel a holttestéhez, és vegyük magunkhoz a koordinátáit. Még kicsit mászkáljunk a szobában, biztosítva az illúziót, hogy a hadnagy egészséges, mint a makk, majd lapuljunk az ablakhoz. Odalentről hamarosan zajokat hallunk majd, két katona érkezett meg, és valami ismeretlen nyelven beszélgetésbe elegyednek. Osonjunk le a földszintre, és ki az ajtón. Nem kell izgulni, nem látnak meg bennünket, háttal állnak nekünk, csak ne csapjunk zajt.

Következő célpontunk az ezredes, aki többnyire a bazárban tölti az idejét. A helyre rá fogunk ismerni, nagy csarnok, ablakokkal a tetején, már ha ezeket a nyílásokat annak lehet nevezni. Szóval menjünk szépen a bazárba, keletről közelítsünk, és a tőlünk balra nyíló első beugróban, a dobozok mögött bújjunk el. Várjuk meg, amíg az ezredes ideér, majd azonnal végezzünk vele. Vigyázat, nem sokáig marad a helyiségben. Húzzuk a dobozok mögé, és vegyük el tőle a kulcsot, aztán iszkiri a kijárathoz.

A szemfülesebbek észrevehetik, hogy egy bazár (2) melletti házikón létra van, onnan pedig lépcső vezet az épület tetejére. Fel is mászhatunk oda, de legalább lopakodjunk, ám még jobb, ha guggolunk. Az első ablakon át éppen rálátunk egy árusra. Célozzuk be, és legyünk türelmesek. A célpont hamarosan megérkezik, nekünk csak annyi a dolgunk, hogy fejbe lőjük. Ha mindent jól csináltunk nem lepleződünk le. Másszunk le innen, és óvatosan kerüljünk a holttest közelébe. Amikor az őrök nem figyelnek, kutassuk át, és vegyük el a kulcsot.

Még van egy trükkös megoldás az ezredes likvidálására. A hadnagy kivégzése után rohanjunk le az első szintre, és kezdjük irtani az ellent. A riadó hatására a másik célpont éppen mellettünk fog elszaladni, az északi kapu felé. Menet közben végezzünk vele, aztán jöhet a jól megérdemelt menekülés (3).

III. 6. 14. The Motorcade Interception
Feladatok:

- Megkeresni a kapcsolatunkat
- Fegyverek megszerzése
- A helyi nagyúr likvidálása
- Az ENSZ csapatok megkímélése

- 1 – Összekötő
- 2 – Mesterlövész hely
- 3 – Rejtekhely
- 4 – Konvoj
- 5 – Kijárat

Szerencsére a parasztgúnyánk megvéd a lelepleződéstől, így simán az összekötőnk felé vehetjük az irány (nagy vörös Hitman jel a térképen, északkeleten, 1), aki nem túl bizalomgerjesztő külseje ellenére rendes, és ad nekünk egy klassz kis mesterlövész puskát. Előtte még csórjunk egy katonai ruhát a magányos északkeleti őrtől, s vegyük is fel. Attól kezdve, hogy felvettük a puskát, kerüljük a kontaktust mindenkivel. Nagyon óvatosan mozogjunk, mert nem csak a katonáktól kell óvakodnunk, a köznép is besúgó, ha meglátnak minket, néhány perc múlva megnézhetjük magunkat. Egy jó mesterlövésznek nyilvánvalóan kellene egy jó kis hely, ahonnan kedvező a rálátás. Kettő is van belőle. Nincs túl messze attól a helytől, ahol átvettük a fegyvert, de higgyétek el, nem lesz séta galopp. A telep (falu?) főútja mellett találunk két épületet (2), az egyiken egy létra szimbóluma, a másikon pedig egy lépcsőé található. A trükk az, hogy a két épületet összeköti egy palló, a létra pedig egy remek kis helyre vezet, ahonnan pont rálátunk az útra, ahol meg ugye hamarosan érkezik a konvoj. A másik hely ezzel szembe, az út túloldalán, néhány doboz mögött (3) helyezkedik el. Ez utóbbi elég csalafinta megoldást kíván. Mivel a falu területén hemzsegnek az őrök, és nekünk valahogy oda kellene jutnunk, a böhöm nagy puskával a vállunkon, várjunk, míg imára szólítják a katonákat, akik ekkor elindulnak a mecset felé. Ekkor csak néhányan maradnak kinn, őket kell kicseleznünk, a térkép okos használatával nem lehet gond. Ha elhelyezkedtünk, nincs más dolgunk, mint várni a konvojt (4). Itt mindenképpen mentsünk egyet, mert elsőre eltalálni a sebesen haladó autóban ülő górét nagy mutatvány lenne. Az első jármű áthaladása után körülbelül 2-3 másodperccel kell tüzelnünk, hogy elkapjuk a nagyúr fejét. Nehéz ügy, de megoldható, viszont van egy sokkal könnyebb út is.

A pallós épületbe felmászva sokkal jobb, tisztább rálátás nyílik. Ezzel meg az a bibi, hogy sokkal nehezebb észrevétlenül felkerülni a magaslatra. Persze valamit valamiért. Ha sikerült feljutnunk, azonnal guggoljunk le, van ott egy kő fedezék, annak támaszkodjunk neki, és várjuk a konvojt. Amikor befordulnak a velünk szemben lévő útra, tüzeljünk a limuzin szélvédőjére, de vigyázzunk, nehogy valamelyik kéksapkást találjuk el, rájuk vigyáznunk kell. A pontos találatról a küldetés információ tájékoztat minket. Ekkor dobjuk el a fegyverünket, és nyomás a kijárathoz (5), lehetőleg abba az irányba, ahol nem hemzsegnek a katonák. Ne a fal mellet menjünk, inkább kerüljük meg a mecsetet. Azért egy pár golyót biztos fogunk kapni.

Tippek:
- A helyi népviseletben nyugodtan felderíthetjük a környéket, senki sem fog minket észrevenni.
- A helyi parasztok sokkal gyorsabban mozognak a katonáknál, inkább ők jelentenek veszélyt, mint a jóval megfontoltabb fegyveresek.
- A halálos lövés után vissza is mehetünk arra a pontra, ahol hagytuk hétköznapi gúnyánkat, és ha átöltözünk, simán kisétálhatunk a tébolyult biztonsági emberek között.

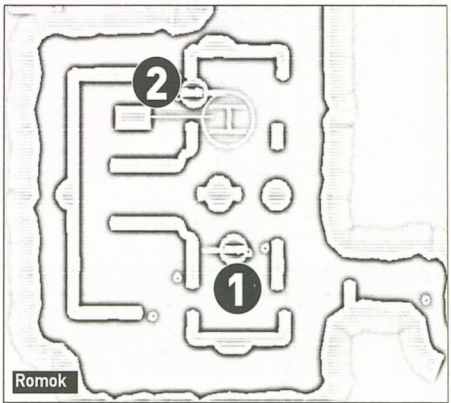
III. 6. 15. Tunnel rat

Feladatok:
- Bejutni a bázisra
- Yussef Hussein likvidálása
- A rakomány felszínre juttatása

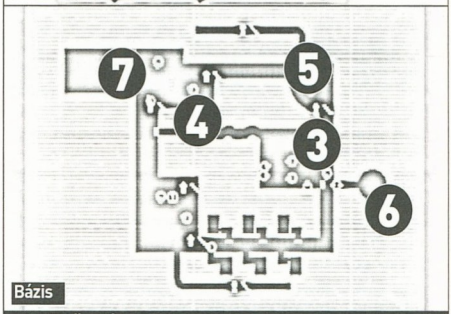
A földalatti bázisra kétféleképpen juthatunk le. Vagy az indulási helyünktől nyugatra (1), vagy az északnyugatra (2) található bejáraton át. Nincs igazán különbség köztük, ha csak az nem, hogy a keleti közelebb van. Mindkettőnél két katona van.
Ha a nyugatit választjuk, akkor a járőrözőt tanácsos megölni, és felvenni az egyenruháját, mert ez sok kellemetlenségtől óvhat meg minket odalenn. A másikat, aki nem mozdul a bejárattól, pedig el kellene csalnunk, mondjuk süssük el a halott katona fegyverét, mire a másik otthagyja őrhelyét. Persze nem kötelező megölni a mászkáló férfit, csak így sokkal egyszerűbb. Ha nem kívánunk mészárolni, akkor hagyhatjuk is, a másik őr figyelmének elterelése ugyanúgy megy, csak vigyázzunk, a fal túloldalán legyen. Ha nincs senki az ajtónál, álljunk oda mi, törjük fel a zárat, és nyomás le a lépcsőkön.

A másik bejáratnál annyiból van könnyebb dolgunk, hogy az egyik őr elmegy könnyíteni magán, ezt kihasználva pedig gyorsan odarohanhatunk a kapuhoz.

Mindegy melyik útvonalon jöttünk be, a lépcső végéig nyugodtan elmehetünk, csak ahol elkanyarodik a járat, ott álljunk meg, és nézzük meg, tiszta-e a terep. Itt jön be az a tényező, hogy milyen ruha van rajtunk. Ha tudtunk szerezni katonai ruhát, valamivel könnyebb dolgunk van, hiszen ekkor viszonylag szabadon mászkálhatunk, nem nagyon fognak minket feltartóztatni. Azonban ha paraszt öltözék van rajtunk, akkor kicsit bonyolultabb a helyzet. A lényeg az, hogy az őrök szobájában (3) van felesleges egyenruha, csak hát oda be is kellene jutni először. A trükk elég egyszerű. Középtájon láthatunk a térképen egy felkiáltójelet, ami a generátor (4)



Romok



Bázis

- 1 – Első bejárat
- 2 – Második bejárat
- 3 – Őrszoba
- 4 – Generátor
- 5 - Kínzás helyszíne
- 6 – Célpont szobája
- 7 – Felvonó

helyét jelzi. Lopózzunk oda (a csatornából az északi lépcsőn bújhatunk ki, bújjunk a dobozok mögé, majd lopakodjunk a generátort őrző katona felé), de figyeljünk, hogy merrefelé néz. Ha elfordul, akkor meglephetjük, vagy kicselezhetjük. Kapcsoljuk ki a generátort, és a sziklába vájt folyosón át rohanjunk a mellettünk lévő szobába (3), ahol az egyik ágyon találhatjuk az egyenruhát. Most már valamivel könnyebb dolgunk lesz. Az északkeleti részen (5) néhány katona sanyargat egy szerencsétlen foglyot, ez számunkra azért érdekes, mert néha hárman is vannak ott, és ekkor őrizetlenül marad a keleten fekvő, kör alaprajzú szoba (6), ahol a célpontunk bujkál. Várjuk ki a megfelelő alkalmat, és lépjünk be a szobába. Vigyázzunk, nehogy meglásson minket valaki. Arra is gondoljunk, hogy az, hogy egyenruhában vagyunk, még nem véd meg minket a lelepleződéstől. Továbbra is ahol csak lehet, lopakodjunk, és próbáljunk minden találkozást kerülni. Zárjuk be magunk mögött az ajtót, és nyissunk be az innen nyíló másik szobába. Yussef itt ácsorog, nyírjuk ki. Akkor vonuljunk ki a körszobából, ha a folyosón mászkáló mindkét őr távolabb van. A küldetés utolsó része már egyszerű, a terület északnyugati részén található lifttel (7) kell fel-

mennünk, lopakodjunk oda (itt van egy elég necces rész, amikor a lift előtt három katonába futunk), másszunk be a felvonóba, és bújjunk el a konténer mögött, majd nyomjuk meg a földszint gombot. Ha felértünk, még lesz egy kis dolgunk, a leszállópályát kell biztosítanunk, vagyis meg kell ölnünk az odakint ténykedő két ellenséget, hacsak nem tettük meg már akkor, mikor lefelé jöttünk. A helikopter megérkezik, teljes a siker.

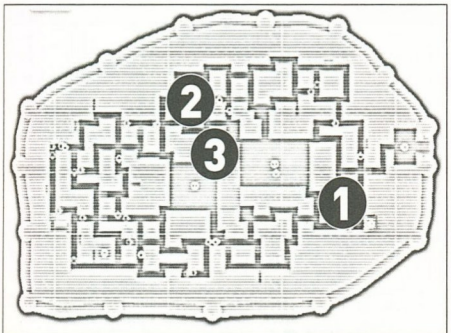
Tippek:

- Ha megmentjük a foglyot, cserébe elárulja nekünk a célpont tartózkodási helyét.
- Az őrök szobájában egy ideig alvó katona később felébred, és körbe-körbe járkál.
- A délnyugati felkiáltójel egy éjjellátó szerkezet helyét jelöli.

III. 6. 16. Temple city ambush

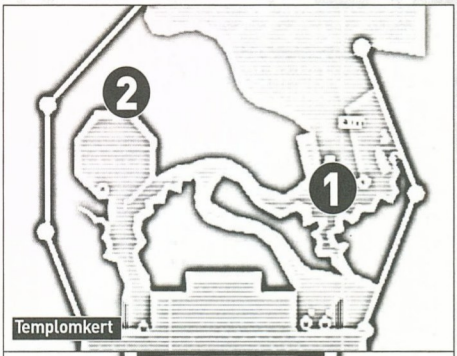
Feladatok:

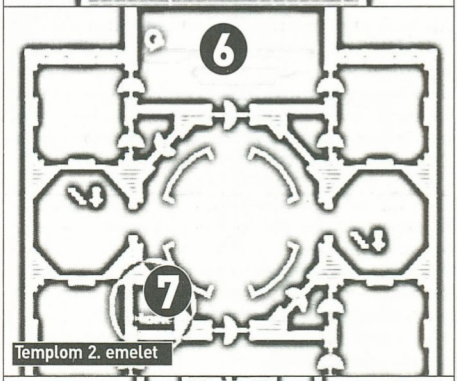
- Megkeresni az összekötőt.
- Likvidálni a két bérgyilkost, és lefényképezni a holttestüket.

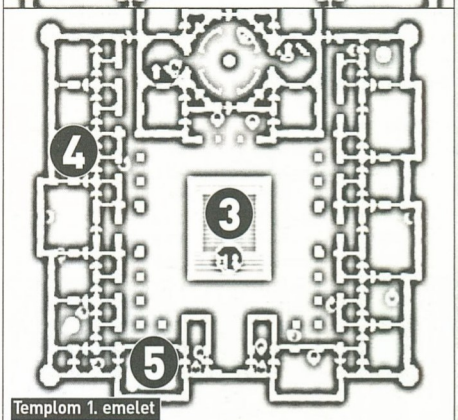


- 1 – Ügynökségi összekötő
- 2 – Szőnyegbolt
- 3 – Első célpont, mesterlövész hely

Először is menjünk a tőlünk délre fekvő találkozási ponthoz (1), ahol is egy helybéli virágnyelven közli, hol találhatjuk meg Smith ügynököt (kedves ismerős Oroszországból, ugye emlékszünk, a csillagos gatyában?). A szőnyegbolt (2) északnyugaton van, szerencsére nyugodtan mászkálhatunk a városban. Mikor odaérünk, szembesülhetünk Smith ügynök érdekes jellemével (hót részeg), de azért elmondja, mi a szitu. Két bérgyilkost kell elintéznünk, és bizonyíték gyanánt lefényképezni élettelen testüket, cserébe majd megmutatja nekünk a titkos átjárót, mely a palotába vezet. Miután befejezte mondandóját, nézzük meg a térképet, ahol meg is jelent a két likvidálandó személy, kis narancssárga figurák formájában. Láthatjuk, míg az egyikük folyamatosan mozog, a másik egy helyben vár, ő ugyanis mesterlövész. Először őt kell elintéznünk. Egy épület (3) felső szintjén kuporog, egyszerűen lopózzunk mögé, és kész. Ha kihűlt, fényképezzük le. Most fogjuk a mesterlövész puskát, helyezkedjünk el, és várjunk, amíg megérkezik a másik célpont, aztán mehet a bumm a fejbe. Ilyen egyszerű az egész. Róla is csináljunk fotót, majd vissza összekötőnkhöz, aki elárulja, hol van az átjáró. Hát akkor járjunk is át rajta.







- 1 – Kiindulási hely
- 2 – Csatorna bejárat
- 3 – Tó
- 4 – Álruha
- 5 – Ügynökségi ellátmány
- 6 – A célpont irodája
- 7 – Rejtekhely

III. 6. 17. The death of Hannelore

Feladatok:

- ❍ Dr. Von Kamprad likvidálása
- ❍ Dr. Von Kamprad testének elrejtése
- ❍ A civilek megóvása

Csónak mögött kezdünk, várjunk egy kicsit, mivel egy őr éppen erre fog jönni. Én a könnyebb utat választottam, mikor megfordult, elintéztem , és átöltöztem a ruhájába, így szabadon mászkálhattam. De ha valaki a Silent Assassin címre pályázik, az folytassa a lopakodást. Egészen pontosan a velünk szemben találhatóhelikopter leszállópálya (2) alá készülünk. Itt ömlik ki a trutyi, ami nekünk jó, mert a csatornán át bejuthatunk a templomba. Keressük a létrát a térképen, és arrafelé tartsunk, elég hosszú séta lesz. Egy tó közepén (3) kerülünk a felszínre, másszunk ki az ablakon, és osonjunk az északkeleti, felkiáltójeles szobába (4), s vegyük magunkhoz az ott található ruhát. Mostantól mi is betegek vagyunk, vagyis senki sem fog hozzánk szólni, hacsak nem csinálunk valami égbekiáltóan feltűnő gazságot. Szedjük össze az ügynökség ajándékát (5), a délnyugati szobából. Ha nyugat felől közelítünk, egyetlen őrt kell kijátszanunk, és szerencsére nem is olyan nehéz. Történetesen szegény szerencsétlennek hasmenése van, és percenként vécére rohangál. Mikor épp ott van, osonjunk be a helyiségbe, és szedjük fel a kulcsot, valamint a mérget (a másik oldalon a dobozokon található). Hasonlóképpen menjünk visszafelé is. Ideje meglátogatnunk a doktornőt. Menjünk a kör alaprajzú épületbe, és ott fel a lépcsőn. Az örökkel tartsunk távolságot. Mikor felértünk az irodája (6) elé, várjunk. Fog jönni egy másik beteg is, a távozása után pedig mi következünk. Látszik, hogy a doktornő mennyire törődik a betegeivel, minket ugyanis egy bizonyos Lord Sinclair nevezetű ürgével azonosít. Mikor feláll az íróasztaltól, tegyük bele a mérget a poharába. Visszajön, megkóstolja, elpatkol. A térképen pirossal jelölve van a hely (7), ahová el kell rejtenünk a holttestét. Át kell vonszolnunk a középső téren, szerencsére a kisebb falak remek fedezéket nyújtanak. Mikor végeztünk, a hátsó bejáraton át távozzunk a motorcsónakhoz.

Tippek:

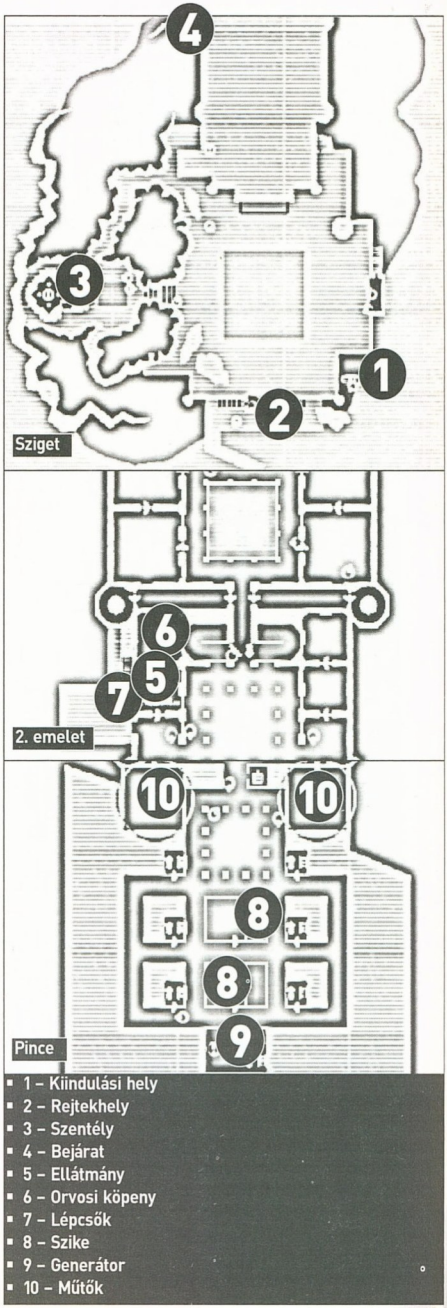
- A templomba a hátsó bejáraton át is bejuthatunk, az egyik ajtót őrző emberke ugyanis gyakran megy elintézni a dolgát.
- Semmi esetre se szaladjunk!
- Úgy is szerezhetünk fehér ruhát, hogy leütünk, vagy elkábítunk egy ápoltat. Ám ezt csak és kizárólag a szobákban tegyük, és ügyeljünk, hogy ne öljünk meg egy beteget sem.

III. 6. 18. Terminal hospitality

Feladatok:

- ❍ A szekta vezetőjének likvidálása
- ❍ Menekülés a szigetről

Rejtőzzünk a közelben lévő sziklák mögé. Három ellenség van a környékünkön, egy a yachton, egy a lépcső tetején, egy pedig a tőlünk jobbra található dobozok mellett. A cél az, hogy észrevétlenül a dobozok mögé kerüljünk. Akkor induljunk, mikor a hajón lévő őr megfordul. Ha odaértünk a ládákhoz (2), húzódjunk meg, majd induljunk tovább, egészen a térkép nyugati széléig. Legyünk óvatosak, meg ne lásson minket a lépcső tetején álló szektás. Észak felé haladva a parton, hamarosan egy kisebb szentélybe (3) botlunk,



- 1 – Kiindulási hely
- 2 – Rejtekhely
- 3 – Szentély
- 4 – Bejárat
- 5 – Ellátmány
- 6 – Orvosi köpeny
- 7 – Lépcsők
- 8 – Szike
- 9 – Generátor
- 10 – Műtők

melyhez két embert osztottak be. Az első a medencénél álldogál, a másik pedig mászkál. Kapjuk el a mozgó fickót, és vegyük fel a ruháját. Ha fegyverre van szükségünk, a szentélyben találhatunk bőséggel. Most menjünk a kórház északnyugati széléhez (4), s be az ott található ajtón, majd a lépcsőkön egészen a második emeletig. A térképen láthatjuk az ellátmány helyét (5), oda kell eljutnunk. Várjuk meg, amíg az első szobából a nővér kimegy az erkélyre levegőzni, majd törjük fel a zárat. Az ellátmányban kulcs, és éjjellátó van. Menjünk még beljebb, a mellettünk lévő szobában (6) vegyük fel a köpenyt. Máris orvosokká váltunk! Visszafelé a nővér szobájában balra, a fal mellém húzódva osonjunk, majd odakinn fel a lépcsőkön (7). A tetőről a spirális lépcsőkön tudunk visszajutni az első, vagy a második emeletre, ahol is keressük a liftet. Óvakodjunk a nővérektől, ők pillanatok alatt leleplezhetnek minket. Ha elértük a felvonót, irány az alagsor. A két felkiáltójel (8) bármelyikéről vegyük magunkhoz a szikét, majd menjünk a legdélibb helyiségbe (9). Kapcsoljuk ki a generátort, és használjuk az éjjellátó készüléket. A térképen négy piros kör jelzi a műtőket (10), kezdjük el végigjárni őket, az a nyerő, amelyikben a műtőasztalon egy kopasz fickó fekszik. Ne kezdjük el a „műtétet", hanem inkább várjuk meg kint, amíg a bent lévő két testőr kiszalad a szobából. Most már végrehajthatjuk a beavatkozást, már ha ezt annak lehet nevezni. Ha végeztünk, fel a lépcsőn, és vissza a motorcsónakhoz. Utunk végén érdekes epizódnak lehetünk szemtanúi, egy hozzánk hasonló, öltönyös, kopasz alak nyit ránk tüzet. Most még ne foglalkozzunk vele, csak meneküljünk el a helyszínről.

III. 6. 19. St Petersburg revisited

Feladatok:

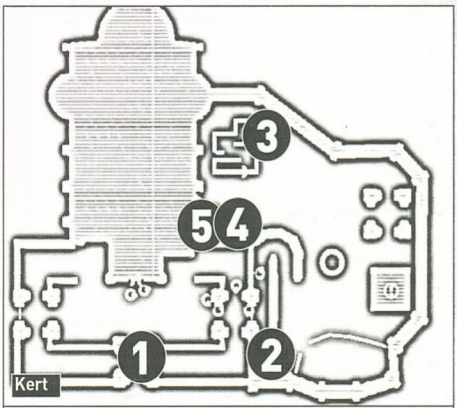
- Sergei Zavorotko likvidálása
- Menekülés a metrón át

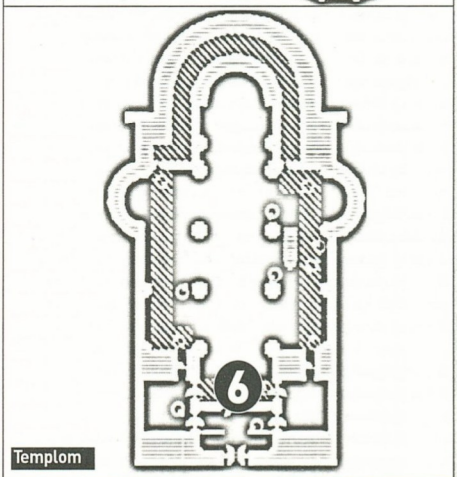
Itt már jártunk egyszer, tehát ismerős lesz a terep. együk fel az ellátmányt a szekrényekből, majd menjünk a felszínre, azon belül is a Puskin épületet célozzuk meg. Vigyázzunk, mert egy orvlövész les ránk valamelyik ablakból (általában a főbejárat felett van). Szedjük fel a töltényeket is a mesterlövész puskába (messzebb vannak, egy konténer mellett, piros jel a térképen), de közben tartsuk a távolságot a Puskin épülettől. Próbáljuk meg kilőni ellenfelünket, ám előtte mentsünk. Botrányos, de több próbálkozás után sem sikerül. A játékosban jogosan merül fel a kérdés: vajon bennem van a hiba? Ilyen pocsékul célzok? Akkor egyáltalán hogy jutottam el idáig. Nos, a válasz egyszerű és tulajdonképpen kézenfekvő. A töltények nem élesek!!! Így aztán lövöldözhetünk ítéletnapig. Szuper, így a saját kezünkkel kell végeznünk a merénylővel. Kerüljünk egy nagyot, hogy ne lássa, hogy bemegyünk, de használjuk a főbejáratot, mert a hátsónál kemény őrök vannak. Bal oldalról közelítsünk, és lapuljunk a falhoz. Ha megnézzük a cég által jelzett célpontot, láthatjuk, hogy csak egy papírbábu. Itt valaki a bolondját járatja velünk. Az orvlövész ugyanis egy „testvérünk", vagyis egy hozzánk hasonló klón, ez által piszok nehéz megölni. Egy módot találtam rá: berontani a szobájába, felkapni a mesterlövész puskáját, és közvetlen közelről az arcába lőni. Így talán sikerül. Vegyük fel a ruháját. Ugyanolyannak tűnik, mint miénk, de ha jobban megszemléljük, mégse. Most aztán kapcsoljunk nagyobb sebességre, és tünés innen (ajánlom a csatornarendszert), mert hamarosan egy kisebb hadsereg lesz a nyomunkban. A térkép segítségével kerüljük ki őket, aztán nyomás a metróhoz.

III. 6. 20. Redemption at Gontranno

Feladatok:

- Megölni Szergej Zavorotko összes emberét
- Megmenteni Vittorio atyát
- Szergej likvidálása





- 1 – Kiindulási hely
- 2 - Fedezék
- 3 – Orvlövész
- 4 – Kunyhó
- 5 – Titkos bejárat
- 6 – Gyóntatófülke

Utolsó pálya, készüljünk fel, hogy minden eddiginél nehezebb dolgunk lesz. A templomban és környékén hemzsegnek a magasan képzett őrök, borzasztó kemény lesz rajtuk átverekedni magunkat. Az első helyszín a boltíves külső kert (1). Két őrrel kell itt szembenéznünk, ám egyelőre jobb lesz, ha csak megpróbálunk átjutni rajtuk. Amikor eltűnnek az első sarok mögött, s rövid ideig mindketten északnak tartanak, akkor nagyon gyorsan szaladjunk a délke-

leti oszlop mögé, s lapuljunk le. Észrevehetjük, hogy míg az egyik tetű módjára sétál a kapu előtt, a másik gyors tempóban járja útját. Mi ott maradunk a lassúval. Amikor észak felé indul, lopózzunk mögé, és kövessük. A most következő mozdulat kulcsfontosságú. Mikor a kapuhoz érünk, villámgyorsan nyissuk ki, menjünk át rajta, zárjuk be, és essünk le a kertbe, a sarokba. Nagyon pontosan kell csinálnunk, különben valamelyik ellenség meglát, és akkor nem jutunk ki élve. Itt véleményem szerint érdemes egyet menteni. Tehát lenn vagyunk a kertben, egyelőre biztonságos fedezékben (7). A térképen láthatjuk, hogy itt mindössze egy fegyveres járőrözik, őt akkor öljük meg, amikor mellettünk megfordul. Vigyázzunk, mert az orvlövész a távolból megláthat minket, tehát ne álljunk meg, hanem gyorsan húzzuk be a holttestet a fedezékbe. Öltsük fel a ruháját, és sétáljunk át a faházunkhoz. Vegyünk magunkhoz hangtompítós fegyvert, lőszert, és ha van, íjpuskát, vagy valamilyen más mesterlövész cuccot. Lépjünk ki a bódéból, de álljunk meg a lépcső tetején. Északnyugat felé egy magaslaton van az orvlövész (3), szedjük őt le. Most mozogjunk a romok felé, és célozzuk meg azt a fickót, aki annál a kapunál sétál, ahol bejöttünk. Ha megvagyunk, menjünk vissza az oszlopokkal szegélyezett udvarra, és végezzünk az ottani két őrrel is. Persze mindezt csendesen. Akkor lépjünk át a kapun, amikor a lassú őr észak felé mozog, majd végezzünk vele. Bújjunk el az oszlop mögé, és várjuk be a másikat is, hasonló sorsot szánva neki, mint barátjának. Menjünk vissza a kertbe, de most ahhoz az épülethez, amelyben a laptopunk is van (4). Találunk mellette egy hátsó bejáratot, s az északnyugati szobából vegyük fel a templomkulcsot. Menjünk vissza a kertbe, s forduljunk jobbra. A faháztól északra, a sarokban egy titkos bejáratot lelhetünk (5). Használjuk ezt. Lopakodjunk fel a lépcsőkön, s figyelmünket először a jobb oldali két ajtóra fordítsuk. Kezdjük a belsővel, a fal mellettivel. Végezzünk az ott ácsorgó őrrel. A jobb oldali ajtót most hagyjuk, inkább menjünk tovább a lépcsőkön felfelé. Megint két ajtóba ütközünk. A bal oldaliban ketten vannak, a jobb oldaliban szintén. A kulcslyuk és a térkép segítségével meghatározhatjuk pozícióikat, és gyorsan végezhetünk velük, lehetőleg minél kevesebb fegyverropogással. Ha megvagyunk, a bal oldali ajtón menjünk át a másik szárnyba, és ott is takarítsuk ki a karzatot (két ember, az egyik nekünk háttal, látható a kulcslyukon át). Menjünk le a lépcsőn, itt is lesz egy fegyveres, még a lépcsőről végezzünk vele. Most már nincs mese, be kell lépnünk a templom alsó részébe, ahol lesznek egy jó páran. Kommandóznunk kell, legalábbis tapasztalataim szerint az a legcélravezetőbb. Mikor belépünk, azonnal simuljunk a gyóntatófülke oldalának. Szerencsére ellenfeleink nem nagyon mozognak, így lopakodással, és fejre célzott lövésekkel meg tudunk tőlük szabadulni, a körülményekhez képest elég egyszerűen. Fedezékekben nem lesz hiány. Ha mind meghalt, lépjünk be a gyóntatófülkébe (6), és célozzuk meg a középen található szívet. Egy rövid animáció után nincs más dolgunk, mint végezni Szergejjel.

Tippek:

- Vigyázzunk az orvlövésszel, nagyon pontosan céloz.
- Rengetegféleképpen megoldhatjuk ezt a küldetést, kiprovokálhatunk közvetlen tűzharcot is, ha nagyon ügyesek vagyunk. A lényeg: valahogy el kell érnünk azt, hogy Szergej minden embere halott legyen. Szobáról szobára kell őket kiirtanunk, akár tetszőleges sorrendben.
- Lopakodjunk, a meglepetésszerű támadás a nagy mi fegyverünk.
- Gyakran két fickóval kell megbirkóznunk. Ekkor a legjobb az, ha berontunk, az egyiket fejbe kapjuk, s mire a másik felocsúdik, már foglalkozhatunk is vele.

III. 7. Cheat

III. 7. 1. PC csalások

Nyissuk meg azt a mappát, amelyikbe a játékot telepítettük, és szerkesszük kicsit át a hitman2.ini fájlt. Nem kell túl sokat szenvednünk vele, mindössze írjuk be a végére az alábbi két sort: "EnableConsole 1" és "EnableCheats 1", természetesen az idézőjelek nélkül.

Mentsük el, és indítsuk a játékot. Ekkor az alábbi kódokat élnek:
IOIRULEZ – Isten mód
IOIGIVES – Minden fegyver
IOIEQPWEAP – SMG-SD6, és 9 mm-es hangtompítós fegyver
IOIHITLEIF – Életerő újratöltése
IOIPOWER – Megaforce mód bekapcsolása
IOIER – Bomba mód bekapcsolása
IOINGUN – Nailgun
IOISLO – Lassított játékmenet
IOIHITALI – Ali mód bekapcsolása
IOILEPOW – Halálos töltés mód bekapcsolása
IOIGRV – Gravitáció állítása

Néhány kódhoz konzol használata szükséges, ezt a „~" gombbal tudjuk előcsalogatni. Ekkor az alábbi kódokat használhatjuk:
INVISIBLE 1 – Láthatatlanság bekapcsolása
GOD 1 – Isten mód bekapcsolása
INFAMMO – Végtelen lőszer minden fegyverhez
GIVEALL – Minden fegyver
IPIMEMULIPLIER X – Játék sebességének állítása, ahol az X helyére kell beírni a kívánt értéket. A Hitman 2 alapértelmezett sebessége 1.

Minden küldetés elérése: Nyissuk meg a hitman2.ini fájlt szerkesztésre, és cseréljük ki a „DefaultScene=AllLevels/logos.gms" sort erre a szövegre: "DefaultScene=AllLevels/levelmenu.gms" (idézőjelek nélkül). Mentsük el az állományt, és ha elindítjuk a játékot, az indító képernyőn bármelyik pályát kiválaszthatjuk.
Hitmant el is teleportálhatjuk bárhová, ahova mutat a célkereszt. Ez azért elég durva csalás, hiszen bármit könnyedén kikerülhetünk a segítségével. Ehhez nem kell mást tennünk, mint kissé átszerkesztenünk a keyboard.cfg fájlocskát. Nem hagyományos txt, hanem XML, ezért valamelyik XML szerkesztőt válasszuk a szerkesztéshez. Adjuk hozzá az alábbi sorokat:
←Mapping Action="CheatMove" Activation="None"→
←Key SCode="NEXT" Device="Keyboard"/→
←/Mapping→

Ezután a játékban a Page Down billentyűvel aktiválhatjuk Negyvenhetes legújabb képességét. Egyébként ha CheatMove helyett a CompleteLevel kifejezést használjuk, ugyanezzel a billentyűvel pályát ugorhatunk.

III. 7. 2. PS 2 csalások

Játék közben üssük be az alábbi kombinációkat:
R2, L2, Fel, Le, Négyzet, Háromszög, Kör – Szintválasztás
R2, L2, Fel, Le, x, R2, L2, R1, L1 – Isten mód

R2, L2, Fel, Le, x, Fel, Négyzet, x – Minden fegyver
R2, L2, Fel, Le, x, Fel, Le – Életerő újratöltése
R2, L2, Fel, Le, x, R2, R2 – Megaforce mód engedélyezése
R2, L2, Fel, Le, x, Fel, L1 – Bomba mód engedélyezése
R2, L2, Fel, Le, x, L1, L1 – Nailgun
R2, L2, Fel, Le, x, Fel, L2 – Lassított játékmód
R2, L2, Fel, Le, x, Fel, Fel – Ali mód bekapcsolása
R2, L2, Fel, Le, x, Fel, Fel – Halálos töltés
R2, L2, Fel, Le, x, L2, L2 – Gravitáció állítása
R2, L2, fel, le, x, L3, x, Kör, x, Kör – Szint teljesítése

III. 7. 3. XBox csalások

Játék közben üssük be az alábbi kombinációkat:
R, L, Fel, Le, X, Y, B – Szintválasztás (a főmenüben használjuk!)
R, L, Fel, Le, A, R, L, Black, Fehér – Isten mód
R, L, Fel, Le, A, Fel, X, A – Minden fegyver
R, L, Fel, Le, A, Fel, Le – Életerő újratöltése
R, L, Fel, Le, A, R, R – Megaforce mód engedélyezése
R, L, Fel, Le, A, Fel, Fehér – Bomba mód engedélyezése
R, L, Fel, Le, A, Fehér, Fehér – Nailgun
R, L, Fel, Le, A, Fel, L – Lassított játékmód
R, L, Fel, Le, A, Fel, Fel – Ali mód bekapcsolása
R, L, Fel, Le, A, Fekete, Fekete – Halálos töltés
R, L, Fel, Le, A, L, L – Gravitáció állítása

III. 8. Bugok

- A "Redemption at Gontranno" című szinten menjünk be a templomudvarba a főkapun, és ne foglalkozzunk semmivel, csak haladjunk tovább a szemben lévő ajtóhoz. Bár nem nyithatjuk ki, Szergejt azért megfojthatjuk az ajtón keresztül a fojtózsinórral.
- A "The Graveyard Shift" szinten, mikor Hitman a számítógépbe szereli a lehallgató berendezést, láthatunk egy kis animációt, ahogy ügyeskedik kopasz barátunk. Ha ekkor előhozzuk a térképet, majd visszatérünk a játékba, emberkénk egyszerűen megfagy.
- Furcsa, de a puskákat mégis képesek vagyunk elrejteni öltönyünk alá. Ehhez nem kell mást tennünk, mint egy ilyen típusú fegyverrel a kezünkben elkezdeni feltörni egy zárat, majd még mielőtt Negyvenhetes végezne, elszaladni az ajtótól. Mivel hősünk a zárfeltörés kezdetekor elrejtette a fegyvert, és mi abortáltuk az akciót, a puska az inventorynkban marad.

III. 9. Easter Egg gyűjtemény

The Gontranno Sanctuary: Az első pályán, a tutorialban találkozhatunk egy szalmabábuval, akin gyakorolhatjuk a csendes gyilkolási technikákat. Ha közel megyünk hozzá, és körbemegyünk, követ minket a fejével, ami egy madárijesztő esetében meglehetősen szokatlan.

Tubeway Torpedo: A katonai főhadiszállás alagsorának egyik szobájában található egy napilap, melynek címlapja fennen hirdeti, hogy a koppenhágai futballcsapat megnyerte a dán bajnokságot. Egyébként volt ilyen az első részben is. Ráadásul az FCK (FC Kőbenhavn) felirat a ládákon is rajta van. Nem nagy talány, hiszen a készítők nagy része az északi országból származik.

St. Petersburg Stakeout: Miután leszedtük célpontunkat, vándoroljunk át a Puskin épületbe. Tapasztalni fogjuk, hogy az életben maradt tábornokok őrülten rohangálnak mindenfelé. Ha az egyiket lepuffantjuk, jó esetben elejti a szivarját. Ha felvesszük, az inventoryban találhatunk egy vicces kis bejegyzést róla, mely szerint inkább ne próbáljuk ki, mert káros.

Shogun Showdown: A kastély első emeletén szintén lelhetünk egy újságot, aminek a címlapján érdekes hír olvasható. Dán bűnözők Japánban garázdálkodnak, a vád leányrablás. A képen a fejlesztőcsapat három tagja látható, amint éppen a kamerába néznek.

Basement Killing: Na itt aztán bőven van csemege a rajongóknak, akik szeretnek a dolgok mögé látni. Először is a fogadó csarnokban látható egy felirat a falon: Financial Centre Kuala Lumpur, ami éppenséggel szintén az FCK futballcsapatának rövidítése.
A portásfülke falán találunk egy cetlit, melyen William C. neve szerepel, aki az IO Interactive egyik fejlesztője. Az alagsorban, a falra akasztva lóg egy kép, amely szintén a koppenhágai focistákat ábrázolja. Ugyanitt elszórva láthatunk csipszes zacskókat, mely egy létező márka, név szerint a Kims Franske Kartofler, ami egy Dániában kapható burgonyacsipsz. A pizzásdobozon a következő felirat áll: „Ægte Pizza med lort på", ami szabad fordításban körülbelül annyit tesz: „igazi pizza, (hmm...) emberi széklettel a tetején". Végül a programozó által fogyasztott üdítő neve Kinky Cola. Ismerős lehet a hardcore Hitman játékosoknak, ugyanis egy klub neve volt az első részben.

The Graveyard Shift: A konyhában egy kávéfőzőt figyel a kamera, látszólag minden cél nélkül. Ez azonban nem teljesen így van. Ha kilőjük, furcsa üzenetet kapunk: „Web camera has been destroyed". A kamera visszautalás egy '91-től tíz éven át aktív honlapra, mely a Trojan Room Coffee Machine nevet viselte, és egy kutató laboratórium vicces kedvű munkatársai hozták létre. A lényeg a következő: Egy nagy épületben kapott helyet a cég, és a messze dolgozó munkatársak gyakran potyára tértek be a pihenőre, hiszen sokszor elfogyott a kávé. Ez egy videorendszer volt, ami a kávéfőző gépről közvetített képeket.

The Jacuzzi Job: A Jacuzzi szobában lévő asztalon észrevehetünk egy érdekes kabalafigurát, mely első alkalommal a Commander Keen: Episode IV (nálunk csak Keen 4-ként volt ismert) című játékban tűnt fel. Azóta olyan cuccokban köszönt vissza, mint a Duke Nukem, a Quake, vagy a Max Payne. A lakás falán egy kitömött jaguár fej látható, mely alatt felirat hirdeti: The jungle god. Tehát ez is az első epizódból származik.

Tunnel Rat: A tábornok lakosztályában található dobozok valójában orosz kalózkiadásai egy ismert játéknak. Na vajon melyiknek?

Redemption at Gontranno: Távcső segítségével szemléljük meg a kunyhónkban lévő töltény dobozokat kicsit közelebbről. A negyvenötösökön ez olvasható: „Chris Walker szabadságharcos és jó ember kedvenc tölténye". A pisztolyba való lövedékeken pedig ez: „Mi dánok nem vagyunk rasszisták, csak van néhány nagyhangú jobboldali politikusunk (F*ck them)". Végül a Magnumhoz tartozó lövedéken: „Ha ezt el tudod olvasni, túl közel vagy. Ez a cucc nagyot szól".

Limuzinok: A játékban szereplő összes orosz limuzin rendszáma „X001YE 78rus", ami egy szlengből eredő kifejezés, jelentése pedig: hát...mondjuk úgy, hogy a férfi legfontosabb ékessége.

Épület: Szentpétervárott van egy Zajcev elnevezésű épület, amit a szovjet történelem egyik hősied mesterlövészéről, Vaszilij Zajcevről neveztek el. Sokat tanulhatunk tőle, ha megnézzük az Ellenség a kapuknál című filmet.

IV. Hitman: Contracts

IV. 1. Bevezetés

A Tomb Raiderhez hasonlóan a Hitman sem úszhatta meg az ismétlő válogatást, ennél a sorozatnál a harmadik epizódot szánták rá a fejlesztők. Tulajdonképpen szervesen illeszkedik a globális történetbe, olyannyira, hogy a Contracts valójában egy negyedik rész-beli küldetés következménye, ezt azonban megjelenésekor még nem lehetett sejteni. Az előző epizódokhoz képest nem sok változást hozott a harmadik rész, bekerült néhány új fegyver, és átdolgozták az egyszer már látott helyszíneket (többek között Budapestre is visszatérhetünk!), amik így igen impozánsan festenek. A tizenkét küldetés körülbelül a fele a Silent Assassinban található pályák számának, viszont sokkal kidolgozottabbak, sokkal nagyobb taktikai tudást igényelnek. Összességében azt kaptuk, amit vártunk: egy frissebb, lágyabb, jobb Hitmant.

IV. 2. Sztori

Negyvenhetest elárulták. Valaki tudott a párizsi küldetésről (ld. Hitman: Blood Money), és csapdát állított. Amint a kopasz bérgyilkos kilépett az operaházból, a nyomába szegődött a rejtélyes alak. Közvetlen közelről lőtt rá Negyvenhetesre, így nem csoda, hogy súlyos sérüléseket szenvedett. Kiderült, a merénylő egy francia nyomozó, aki mindent tud eddigi munkásságról, és feltett szándéka, hogy elfogja őt. Hitman utolsó erejével beveti magát a szállodába, ahol eszméletlenül esik össze. Bár az Ügynökség küld egy „karbantartót", megérkezése időbe telik. Negyvenhetes addig is elméjének mélyére néz, időutazást tesz a múltban, feleleventve legrázósabb küldetéseit.

IV. 3. Külső és irányítás

IV. 3. 1. A képernyő

IV. 3. 1. 1. Menü felépítés

Figyelem: A PS2 felhasználóknak nagyon fontos, hogy az első slotba helyezzék a memóriakártyát, a mentések csak így fognak működni. Egy mentett állás mérete körülbelül 500 Kb !

Main Menu
Start – Játék kezdése, ám mielőtt belefognánk bérgyilkos pályánk egyengetésébe, be kell állítanunk a nehézségi szintet is.

Select Difficulty – A nehézség alapvetően négy összetevőből épül fel. Az első faktor, hogy a negyvenhetes mennyit bír el, vagyis hány rosszindulatú golyó kell a leterítéséhez. A második a térkép részletessége, értelemszerűen nehezebb szinteken egyre kevesebb információ látható rajta. A harmadik az AI minősége, az utolsó pedig a lehetséges mentések száma. Így választhatunk normál (7 mentés), haladó (2 mentés), vagy profi (nincs mentés) beállítások közül.

Load - Elmentett játék betöltése.

Training – Itt csiszolhatjuk tudásunkat, gyakorolhatjuk a mozgásokat, valamint tárolhatjuk a játék folyamán összegyűjtött fegyvereinket.

Options – Beállítások megnyitása.

Graphics Options – Grafikai beállítások.
- Subtitles: Feliratok engedélyezése/tiltása.
- Blood And Gore: Vér engedélyezése/tiltása.
- Adjust Screen: Képernyő állítása.

Sound Options – Audio beállítások
- Music: Zene hangerejének beállítása.
- Speech: Dialógusok hangerejének beállítása.
- Effects: Hangeffektek hangerejének beállítása.

Control Setup Options – Irányítás beállítások.
- Invert Up/Down Aim: Függőleges mozgás megcserélése.
- Vibration Function: Kontroller vibráció beállítása.
- Horizontal Turn Sensitivity: A hős fordulásának sebessége.
- Vertical Turn Sensitivity: Fel-lenézés sebességének állítása
- Configuration: Irányítási séma kiválasztása.

Credits – Készítők listája.

In-Game Menü
Save – Állás elmentése. Fontos megjegyezni, hogy a nehézségi szinttől függően korlátozott mennyiségű lehetőség áll rendelkezésünkre.
Load – Állás visszatöltése.
Delete Save Games – Mentések törlése.
Options – Beállítások megnyitása.
Restart Mission – Küldetés újrakezdése.
Quit – Kilépés.
Continue Game – Játék folytatása

Küldetés eligazítás: Az Ügynökség mindig rendelkezésünkre bocsát bizonyos mennyiségű információt a célpontokkal vagy a helyszínekkel kapcsolatban. Pontosan körül írja a célpontokat, megadja az opcionális feladatokat, háttér-információkat közöl, valamint megmutatja a menekülési pontokat is. Játék közben, ha valamelyik feladatot teljesítettük, megjelenik mellette egy kis pipa, így azzal már nem kell foglalkoznunk.

IV. 3. 1. 2. A képernyő felépítése

Health Bar – A negyvenhetes erejét mutatja. Ha 25% alá csökken, figyelmeztetésképpen vörös színűre vált. Az, hogy mily mértékben csökken életerőnk egy-egy találat után, attól függ, hogy testünk mely részére kaptuk a lövést. A fejlövés általában azonnali halált okoz. is

Threat Meter – A Health Bar mellett található, azt jelzi, hogy milyen mértékben van veszélyben küldetésünk, vagyis a közelben lévő ellenfelek mennyire találják gyanúsnak tevékenységünket. Ha magabiztosan növekedni kezd, azonnal álljunk odébb a helyszínről, hiszen nem hiányzik egy riadó a nyakunkba.

Action List – Környezetfüggő menü, amely akkor bukkan fel, ha valamilyen cselekvést végezhetünk az adott helyszínen. Általában több elemet is tartalmaz, így joggal nevezhetjük listának, melyek közül görgetéssel választhatunk.

Weapon Display – Az éppen használt fegyver ikonját mutatja.

Ammo Display – A rendelkezésre álló muníciót mutatja.

Crosshairs – A célzást segíti, pirossá válik, ha ellenfélre visszük.

Information Box – Hasznos információk és figyelmeztetések helye.

IV. 3. 2. Irányítás

IV. 3. 2. 1. PS2 Irányítás

A Playstation 2 tulajdonosok három féle iránnítási séma közül választhatnak.

IV. 3. 2. 1. 1. Alapértelmezett

Bal analóg kar: Mozgás előre/hátra, Oldalazás balra/jobbra
Jobb analóg kar: Le/felnézés, Balra/jobbra fordulás
X: Interakció
Kör: Tárgy eldobása
Négyzet: Fegyver elővétele/elrejtése
Háromszög: Inventory/Kilépés mesterlövész nézetből
Select: Küldetés eligazítás
Start: Pause/Opciók menü
L1: Térkép
L2: Guggolás/lopakodás
L3: Nyomva tartva manuális célzás
R1: Elsődleges támadás
R2: Újratöltés
R3: FPS/TPS váltás
Bal: Balra hajolás
Jobb: Jobbra hajolás
Fel/le: Zoomolás/Görgetés

IV. 3. 2. 1. 2. Bal kezes

Bal analóg kar: Le/felnézés, Balra/jobbra fordulás
Jobb analóg kar: Mozgás előre/hátra, Oldalazás balra/jobbra
X: Interakció
Kör: Tárgy eldobása
Négyzet: Fegyver elővétele/elrejtése
Háromszög: Inventory/Kilépés mesterlövész nézetből
Select: Küldetés eligazítás
Start: Pause/Opciók menü
L1: Térkép
L2: Guggolás/lopakodás
L3: Nyomva tartva manuális célzás
R1: Elsődleges támadás
R2: Újratöltés
R3: FPS/TPS váltás
Bal: Balra hajolás
Jobb: Jobbra hajolás
Fel/le: Zoomolás/Görgetés

IV. 3. 2. 1. 3. Egyszerűsített

Bal analóg kar: Mozgás előre/hátra, Oldalazás balra/jobbra
Jobb analóg kar: Le/felnézés, Balra/jobbra fordulás
X : Interakció
Kör: Tárgy eldobása
Négyzet: Fegyver elővétele/elrejtése
Háromszög: Inventory/Kilépés mesterlövész nézetből
Select: Küldetés eligazítás
Start: Pause/Opciók menü
L1: Térkép
L2: Guggolás/lopakodás
L3: Nyomva tartva manuális célzás
R1: Elsődleges támadás
R2: Újratöltés
R3: FPS/TPS váltás
Bal: Balra hajolás
Jobb: Jobbra hajolás
Fel/le: Zoomolás/Görgetés

IV. 3. 2. 2. Xbox irányítás

D-Pad: Kinézés balra/jobbra, zoomolás, lista görgetés
Bal analóg kar: Mozgás előre/hátra/balra/jobbra
Jobb analóg kar: Fel/le nézés, Oldalazás
Bal analóg gomb: FPS célzás
Jobb analóg gomb: FPS/TPS mód váltása
A: interakció
B: újratöltés
X: Fegyver előrántása/elrakása
Y: Inventory, kilépés mesterlövész módból
Fekete: Tárgy eldobása
Fehér: Térkép
Jobb trigger: Tüzelés
Bal trgger: guggolás, lopakodás
Back: Misszió eligazítás megnyitása
Start: Pause menü

IV. 3. 2. 3. PC irányítás

A - Mozgás balra
D – Mozgás jobbra
W – Mozgás előre
S – Mozgás hátra
Shift – Futás
Caps Lock – Állandó futás bekapcsolása
Ctrl: Guggolás
Space: Lopkodás
Y: Kinézés balra
C: Kinézés balra
Bal egérgomb: Tüzelés
R: Fegyver újratöltése
G: Tárgy eldobása
Jobb egérgomb: Inventory megnyitása
E: Interakció
Q: Fegyver előrántása/elrakása
1: Közelharci fegyverek
2: Pisztolyok
3: Géppisztolyok
4: Mesterlövész puskák
5: Távcső
6: Éjjellátó készülék
7: Lockpick
M: Térkép
B: Eligazítás megnyitása
F1: Kamera mód váltás
Egér görgő: Zoomolás
F12: Screenshot készítése

IV. 4. Fegyverek

IV. 4. 1. Közelharci fegyverek

IV. 4. 1. 1. Fojtózsinór
- Elrejthető- Igen
- Kétkezes- Igen
- Megjegyzés – Elengedhetetlen a Silent Assassin minősítéshez.
- Első megjelenés - A negyvenhetes alap felszereléséhez tartozik.

IV. 4. 1. 2. Injekcióstű
- Elrejthető- Igen
- Kétkezes- Nem
- Megjegyzések- Az áldozatokat körülbelül hét percre kiüti, erősebb változata azonnali halált okoz.
- Első megjelenés - A negyvenhetes alap felszereléséhez tartozik.

IV. 4. 1. 3. Kábítópisztoly
- Elrejthető - Igen
- Kétkezes - Nem
- Megjegyzések - Az áldozatokat körülbelül hét percre kiüti
- Első megjelenés - "Asylum Aftermath"

IV. 4. 1. 4. Nyílpuska
- Elrejthető - Igen
- Kétkezes - Nem
- Megjegyzések – Csendes gyilkolást biztosít.
- Első megjelenés - "The Meat King's Party"

IV. 4. 1. 5. Kampó
- Elrejthető - Igen
- Kétkezes - Nem
- Megjegyzések - Csendes és erőszakos gyilkolásra is.
- Első megjelenés - "The Meat King's Party"

IV. 4. 1. 6. Konyhakés
- Elrejthető - Igen
- Kétkezes - Nem
- Megjegyzések - Csendes és erőszakos gyilkolásra is.
- Első megjelenés - "Asylum Aftermath"

IV. 4. 1. 7. Húsbárd
- Elrejthető - Igen
- Kétkezes - Nem
- Megjegyzések - Csendes és erőszakos gyilkolásra is.
- Első megjelenés- "The Meat King's Party", a henteseknél.

IV. 4. 1. 8. Kínai kard
- Elrejthető - Nem
- Kétkezes - Igen
- Megjegyzések - Csendes és erőszakos gyilkolásra is.
- Első megjelenés- "Lee Hong Assassination", Lee Hongnál.

IV. 4. 1. 9. Piszkavas
- Elrejthető - Nem
- Kétkezes - Igen
- Megjegyzések - Csendes és erőszakos gyilkolásra is.
- Első megjelenés - "The Bjarkhov Bomb", a repülőgép melletti épületben, a kályha mellett.

IV. 4. 1. 10. Lapát
- Elrejthető - Nem
- Kétkezes - Igen
- Megjegyzések - Csak közvetlen támadásra.
- Első megjelenés - "Beldingford Manor", a labirintus közepén.

IV. 4. 1. 11. Biliárd dákó
- Elrejthető - Nem
- Kétkezes - Igen
- Megjegyzések – Csak közvetlen támadásra, könnyen törik.
- Első megjelenés - "Beldingford Manor", a házban.

IV. 4. 2. Pisztolyok

IV. 4. 2. 1. GK17
- Tárkapacitás - 17 Golyó
- Elrejthető - Igen
- Kétkezes - Nem
- Eredeti név - Glock 17 Handgun
- Kaliber - 9x19mm Parabellum
- Hossz - 18.6 cm
- Súly - 625 g
- Első megjelenés - "Beldingford Manor", a benti kertekben.

IV. 4. 2. 2. Dual GK17
- Tárkapacitás - 34 Golyó; 17 pisztolyonként
- Elrejthető - Igen
- Kétkezes - Igen
- Eredeti név - Dual Glock 17 Handguns
- Kaliber - 9x19mm Parabellum
- Hossz -18.6 cm
- Súly - 625 g
- Első megjelenés - "The Seafood Massacre", ha teljesítjük a küldetést Silent Assassin szinten.

IV. 4. 2. 3. SG220 hangtompítós
- Tárkapacitás - 7 Golyó
- Elrejthető - Igen
- Kétkezes - Nem
- Eredeti név - Sig-Sauer P220 Handgun w/ Silencer
- Kaliber - 9x19mm Parabellum
- Hossz - 19.3 cm
- Súly – 0.72 kg
- Első megjelenés - "Asylum Aftermath", a rendőrautó mellett álló kommandósnál.

IV. 4. 2. 4. Dual SG220 hangtompítós
- Tárkapacitás- 14 Golyó; 7 pisztolyonként
- Elrejthető - Igen
- Kétkezes - Igen
- Eredeti név - Dual Sig-Sauer P220 Handguns w/ Silencers
- Kaliber - 9x19mm Parabellum
- Hossz -19.3 cm
- Súly - 0.72 kg
- Első megjelenés - "Traditions of the Trade", ha teljesítjük a küldetést Silent Assassin szinten.

IV. 4. 2. 5. CZ2000
- Tárkapacitás -15 Golyó

- Elrejthető - Igen
- Kétkezes - Nem
- Eredeti név - Arms Moravia CZ-G2000 Handgun
- Kaliber - 9x19mm Parabellum
- Hossz - 18.5 cm
- Súly - 780 g
- Első megjelenés - "Asylum Aftermath", a klónoknál.

IV. 4. 2. 6. Dual CZ2000
- Tárkapacitás - 30 Golyó; 15 pisztolyonként
- Elrejthető - Igen
- Kétkezes - Igen
- Eredeti név - Dual Arms Moravia CZ-G2000 Handguns
- Kaliber - 9x19mm Parabellum
- Hossz - 18.5 cm
- Súly - 780 g
- Első megjelenés - "Asylum Aftermath", ha teljesítjük a küldetést Silent Assassin szinten.

IV. 4. 2. 7. Dual Silverballer
- Tárkapacitás- 14 Golyó; 7 pisztolyonként
- Elrejthető - Igen
- Kétkezes - Igen
- Eredeti név - Dual AMT Hardballer Handguns
- Kaliber - .45 ACP
- Hossz - 21.6 cm
- Súly - 1.076 kg
- Első megjelenés - A negyvenhetes alap felszereléséhez tartozik.

IV. 4. 2. 8. Silverballer hangtompítós
- Tárkapacitás - 7 Golyó
- Elrejthető - Igen
- Kétkezes - Nem
- Eredeti név - AMT Hardballer Handgun w/ Silencer
- Kaliber - .45 ACP
- Hossz - 41.6 cm
- Súly - 1.257 kg
- Első megjelenés- A negyvenhetes alap felszereléséhez tartozik.

IV. 4. 2. 9. Dual Silverballer hangtompítós
- Tárkapacitás- 14 Golyó; 7 pisztolyonként
- Elrejthető - Igen
- Kétkezes - Igen
- Eredeti név - Dual AMT Hardballer Handguns w/ Silencers
- Kaliber - .45 ACP
- Hossz - 41.6 cm
- Súly - 1.257 kg
- Első megjelenés - "The Bjarkhov Bomb", ha teljesítjük a küldetést Silent Assassin szinten.

IV. 4. 2. 10. Gold Desert Eagle
- Tárkapacitás - 7 Golyó
- Elrejthető - Igen
- Kétkezes - Nem
- Eredeti név - Magnum Research Gold-Plated Desert Eagle Mark XIX Handgun
- Kaliber - .50 Kaliber Action Express
- Hossz - 26 cm
- Súly - 1897 g
- Első megjelenés - "Beldingford Manor", az Alistair Beldingforddal iszogató vadásznál.

IV. 4. 2. 11. Dual Gold Desert Eagle
- Tárkapacitás- 14 Golyó; 7 pisztolyonként
- Elrejthető - Igen
- Kétkezes - Igen
- Eredeti név - Dual Magnum Research Gold-Plated Desert Eagle Mark XIX Handguns
- Kaliber - .50 Kaliber Action Express
- Hossz - 26 cm
- Súly - 1897 g
- Első megjelenés - "Asylum Aftermath"

IV. 4. 2. 12. Magnum 500 Revolver
- Tárkapacitás - 5 Golyó
- Elrejthető - Igen
- Kétkezes - Nem
- Eredeti név - Smith & Wesson Model 500 Magnum Revolver
- Kaliber - 500 S&W Magnum (.50 Kaliber)
- Hossz - 38.1 cm
- Súly - 2055 g
- Első megjelenés - "Rendezvous in Rotterdam", az őröknél.

IV. 4. 2. 13. Dual Magnum 500
- Tárkapacitás - 10 Golyó; 5 pisztolyonként.
- Elrejthető - Igen
- Kétkezes - Igen
- Eredeti név - Dual Smith & Wesson Model 500 Magnum Revolvers
- Kaliber - 500 S&W Magnum (.50 Kaliber)
- Hossz - 38.1 cm
- Súly - 2055 g
- Első megjelenés - "Beldingford Manor", ha teljesítjük a küldetést Silent Assassin szinten.

IV. 4. 3. Gépfegyverek

IV. 4. 3. 1. AUG
- Tárkapacitás - 25 Golyó
- Elrejthető - Nem
- Kétkezes - Igen
- Eredeti név - Steyr AUG Para (Armee Universal Gewehr) Submachine Gun
- Kaliber - 9x19mm Parabellum
- Hossz - 66.5 cm
- Súly - 3.3 kg
- Első megjelenés - "Asylum Aftermath", a kommandósoknál.

IV. 4. 3. 2. MP5
- Tárkapacitás - 30 Golyó
- Elrejthető - Nem
- Kétkezes - Igen
- Eredeti név - Heckler & Koch MP5 Navy Model Submachine Gun
- Kaliber - 9x19mm Parabellum
- Hossz - 66 cm
- Súly - 2.88 kg
- Első megjelenés - "Hunter and Hunted", a kommandósoknál.

IV. 4. 3. 3. MP5 Silenced
- Tárkapacitás- 30 Golyó
- Elrejthető - Nem
- Kétkezes - Igen
- Eredeti név - Heckler & Koch MP5 Navy Model Submachine Gun w/ Silencer
- Kaliber - 9x19mm Parabellum
- Hossz - 66 cm
- Súly - 2.88 kg
- Első megjelenés -"Slaying a Dragon", ha teljesítjük a küldetést Silent Assassin szinten.

IV. 4. 3. 4. MP9
- Tárkapacitás - 25 Golyó
- Elrejthető - Igen
- Kétkezes - Nem
- Eredeti név - Ruger MP9 Submachine Gun
- Kaliber - 9x19mm Parabellum
- Hossz - 55.6 cm
- Súly - 3 kg
- Első megjelenés - "The Meat King's Party", a mészárszék őreinél.

IV. 4. 3. 5. Micro Uzi
- Tárkapacitás - 20 Golyó
- Elrejthető - Igen
- Kétkezes - Nem
- Eredeti név - IMI Micro Uzi Submachine Gun
- Kaliber - 9x19mm Parabellum
- Hossz - 25 cm
- Súly - 1.5 kg
- Első megjelenés - "Slaying a Dragon", Vörös Sárkány és Kék Lótusz őröknél.

IV. 4. 3. 6. Dual Micro Uzi
- Tárkapacitás- 40 Golyó; 20 fegyverenként
- Elrejthető - Igen
- Kétkezes - Igen
- Eredeti név - Dual IMI Micro Uzi Submachine Guns
- Kaliber - 9x19mm Parabellum
- Hossz - 25 cm
- Súly - 1.5 kg
- Első megjelenés - "The Meat King's Parts, ha teljesítjük a küldetést Silent Assassin szinten.

IV. 4. 3. 7. Micro Uzi Silenced
- Tárkapacitás - 20 Golyó
- Elrejthető - Igen
- Kétkezes - Nem
- Eredeti név - IMI Micro Uzi Submachine Gun w/ Silencer
- Kaliber - 9x19mm Parabellum
- Hossz - 34 cm
- Súly - 1.75 kg
- Első megjelenés - "The Wang Fou Incident", a központi étkezőben, az őröknél.

IV. 4. 3. 8. Dual Micro Uzi Silenced
- Tárkapacitás - 40 Golyó; 20 fegyverenként
- Elrejthető - Igen
- Kétkezes - Igen
- Eredeti név - Dual IMI Micro Uzi Submachine Guns w/ Silencers
- Kaliber - 9x19mm Parabellum
- Hossz - 34 cm
- Súly - 1.75 kg
- Első megjelenés - "Lee Hong Assassination", ha teljesítjük a küldetést Silent Assassin szinten.

IV. 4. 5. Puskák

IV. 4. 5. 1. M4 Carbine
- Tárkapacitás - 30 Golyó
- Elrejthető - Nem
- Kétkezes - Igen
- Eredeti név - Colt M4 Carbine Assault Rifle
- Kaliber - 5.56x45mm NATO
- Hossz - 84 cm
- Súly - 2.54 kg
- Első megjelenés - "Deadly Cargo", a raktárban lévő kommandósoknál.

IV. 4. 5. 2. M4 Carbine hangtompítós
- Tárkapacitás - 30 Golyó
- Elrejthető - Nem
- Kétkezes - Igen
- Eredeti név - Colt M4 Carbine Assault Rifle w/ Silencer
- Kaliber - 5.56x45mm NATO
- Hossz - 84 cm
- Súly - 2.54 kg
- Első megjelenés - "Deadly Cargo", ha teljesítjük a küldetést Silent Assassin szinten.

IV. 4. 5. 3. AK-74
- Tárkapacitás- 30 Golyó
- Elrejthető - Nem
- Kétkezes - Igen
- Eredeti név - Kalashnikov AK-74 Assault Rifle
- Kaliber - 5.45x39mm Russian
- Hossz - 94 cm
- Súly - 3.3 kg
- Első megjelenés - "The Bjarkhov Bomb", a főhadiszálláson.

IV. 4. 5. 4. AK-74 hangtompítós
- Tárkapacitás - 30 Golyó
- Elrejthető - Nem
- Kétkezes - Igen
- Eredeti név - Kalashnikov AK-74 Assault Rifle w/ Silencer
- Kaliber - 5.45x39mm Russian
- Hossz - 94 cm
- Súly - 3.3 kg
- Első megjelenés – „The Wang Fou Incident", ha teljesítjük a küldetést Silent Assassin szinten.

IV. 4. 6. Shotgunok

IV. 4. 6. 1. SPAS-12
- Tárkapacitás - 8 Töltény
- Elrejthető - Nem
- Kétkezes - Igen
- Eredeti név - Franchi SPAS-12 Shotgun

- Kaliber - 12 Gauge
- Hossz - 93 cm
- Súly - 4.2 kg
- Első megjelenés – „Asylum Aftermath", a kommandósoknál.

IV. 4. 6. 2. Double-Barreled
- Tárkapacitás - 2 Töltény
- Elrejthető - Nem
- Kétkezes - Igen
- Eredeti név - Cannemt Determine
- Kaliber - 12 Gauge
- Hossz - 115.7 cm
- Súly - 3.2 kg
- Első megjelenés - "Beldingford Manemr", az őröknél.

IV. 4. 6. 3. Sawn Off
- Tárkapacitás - 2 Töltény
- Elrejthető - Igen
- Kétkezes - Igen
- Eredeti név – Bármilyen fajta shotgun lehet.
- Kaliber - 12 Gauge
- Hossz - 65.4 cm
- Súly - 2.8 kg
- Első megjelenés - "Beldingford Manemr", Beldingford úrnál.

IV. 4. 6. 4. Dual Sawn Off
- Tárkapacitás- 4 Golyó; 2 in each Weapon
- Elrejthető - Igen
- Kétkezes - Igen
- Eredeti név - Bármilyen fajta shotgun lehet.
- Kaliber - 12 Gauge
- Hossz - 65.4 cm
- Súly - 2.8 kg
- Első megjelenés - "Rendezvous in Rotterdam", ha teljesítjük a küldetést Silent Assassin szinten.

IV. 4. 7. Mesterlövész puskák

IV. 4. 7. 1. PGM
- Tárkapacitás - 10 Golyó
- Elrejthető - Nem
- Kétkezes - Igen
- Eredeti név - PGM Mini-Hecate Sniper Rifle
- Kaliber - .338 Lapua Magnum (8.6x70mm)
- Hossz - 129 cm
- Súly - 6.6 kg
- Első megjelenés - "Hunter and Hunted"

IV. 4. 7. 2. PGM hangtompítós
- Tárkapacitás- 10 Golyó
- Elrejthető - Nem
- Kétkezes - Igen
- Eredeti név - PGM Mini-Hecate Sniper Rifle w/ Silencer
- Kaliber - .338 Lapua Magnum (8.6x70mm)
- Hossz - 129 cm
- Súly - 6.6 kg
- Első megjelenés - "Hunter and Hunted", ha teljesítjük a küldetést Silent Assassin szinten.

IV. 4. 7. 3. W2000
- Tárkapacitás - 6 Golyó
- Elrejthető – Nem, csak bőröndbe.
- Kétkezes - Igen
- Eredeti név - Walther WA2000 Sniper Rifle
- Kaliber - 7.62x51mm NATO
- Hossz - 90.5 cm
- Súly - 8.31 kg
- Első megjelenés - "Traditions of the Trade", a bőröndünkben.

IV. 4. 7. 4. R93
- Tárkapacitás - 5 Golyó
- Elrejthető - Nem
- Kétkezes - Igen
- Eredeti név - Blaser R93 Tactical Sniper Rifle
- Kaliber - 7.62x51mm NATO
- Hossz - 119 cm
- Súly - 4.8 kg
- Első megjelenés - "Deadly Cargo", a raktár tetején álló kommandósnál.

IV. 4. 7. 5. Dragunov
- Tárkapacitás - 10 Golyó
- Elrejthető - Nem
- Kétkezes - Igen
- Eredeti név - Dragunov SVD (Snaiperskaya Vintovka Dragunemva) Sniper Rifle
- Kaliber - 7.62x54mm Russian
- Hossz - 125.5 cm
- Súly - 4.31 kg
- Első megjelenés – „Asylum Aftermath", a rendőrautóknál álló mesterlövészeknél.

IV. 4. 7. 6. Enforcer
- Tárkapacitás - 10 Golyó
- Elrejthető - Nem
- Kétkezes - Igen
- Eredeti név - Enfield Enforcer Sniper Rifle
- Kaliber - 7.62x51mm NATO
- Hossz - 120.5 cm
- Súly - 4.75 kg
- Első megjelenés - "Asylum Aftermath", a második emeleti fegyverszekrényben.

IV. 4. 8. Nehéztüzérség

IV. 4. 8. 1. M60
- Tárkapacitás - 100 Golyó
- Elrejthető - Nem
- Kétkezes - Igen
- Eredeti név - M60E3 Light Machine Gun
- Kaliber - 7.62x51mm NATO
- Hossz - 110 cm
- Súly - 10.5 kg
- Első megjelenés - "Lee Hong Assassination", a vendéglő alagsorában.

IV. 4. 8. 2. Mini Gun
- Tárkapacitás - 1000 Golyó

- Elrejthető - Nem
- Kétkezes - Igen
- Eredeti név - General Electric M-134 Mini Gun
- Kaliber - 7.62x51mm NATO
- Hossz - 100 cm
- Súly - 18.8 kg
- Első megjelenés - "Asylum Aftermath"

IV. 5. Felszerelés

Távcső – Az ellenfelek, illetve a terep feltérképezésében válhat hasznunkra.

Éjjellátó szemüveg – Segítségével láthatunk a sötét helyszíneken is.

Térkép – Elengedhetetlen a precíz tervek elkészítéséhez, ráadásul könnyebb fokozaton az összes ellenfél helyzetét feltárja előttünk.

IV. 6. Túlélési tippek

Óvatosan bánjunk a szaladgálással, hiszen könnyen felkelthetjük a rosszfiúk figyelmét, ha ész nélkül rohangálunk a pályán. Halmozottan érvényes a „lassan járj, tovább érsz" népi bölcsesség.

Tartsuk meg a távolságot a többi emberi lénnyel szemben, még a civilekkel is.

Mindig mentsünk, mielőtt valami kockázatosba fognánk. Nem jó móka a pálya végéről újrakezdeni a küldetést.

Bármilyen mesterlövészpuskát elrejthetsz a táskába.

FPS módban sokkal könnyebb célozni.

A küldetések bármikor megismelhetőek, tetszőleges fegyverekkel.

Mindig térképezzük fel alaposan a pályát, mielőtt bármibe is kezdünk.

Ha felkiáltójelet látunk a térképen, annak mindig nyomós oka van, de általában nem jelentenek különösebb veszélyt, így ezeket érdemes mindig felfedezni, hasznunkra válhat.

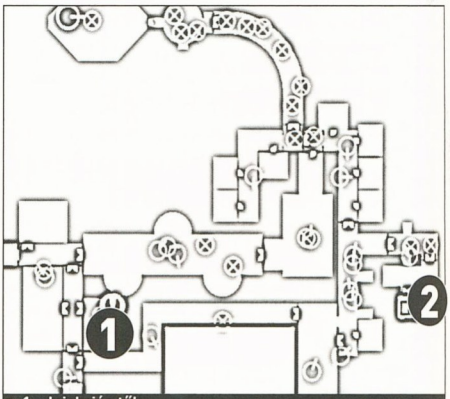
IV. 7. Végigjátszás

IV. 7. 1. Asylum aftermath

Feladatok:

- Elmenekülni az intézetből

Régi jó ismerősként köszönhet ránk a romániai elmegyógyintézet, ahol minket is teremtettek, és ahonnan most el kell menekülnünk. Vagyis szinte folytatódik az első rész, ott ugyanis ez volt az utolsó pálya. Elképesztően könnyű dolgunk van, szerezzünk mindenek előtt egy klassz kis hálóinget, így ugyanis feltűnés nélkül körbejárhatjuk az alagsort, bár ez jó kérdés, minek. Az injekciós tűket azért



- 1 – Injekciós tűk
- 2 – Lift

felvehetjük (1). Mindenesetre sietve menjünk a lifthez (2), és menjünk fel a második emeletre, ahol is ott fekszik egy szerencsétlen kommandós, akivel ki tudja, ki végzett. Vegyük fel a ruháját, ne felejtsük ott a shotgunt sem, és pucoljunk le a földszintre, ahol rohanjunk ki az intézetből, majd jobb felé tartva hamarosan egy autóba is belefutunk, meneküljünk el vele. Ennyi, kész is van az első küldetésünk. A vérre szomjasak kedvéért a készítők rengeteg töltényt szórtak szét a területen, a lift előtt az alagsorban találhatunk egy CZ2000-est is, a doki szobájában (ahol az emlékezetes gyilkosságot elkövettük anno) egy mesterlövész puskát. Igazából semmi nehézség nincs ebben a pályában, nagyon elszántnak kell ahhoz lennünk, hogy felhívjuk magunkra a figyelmet.

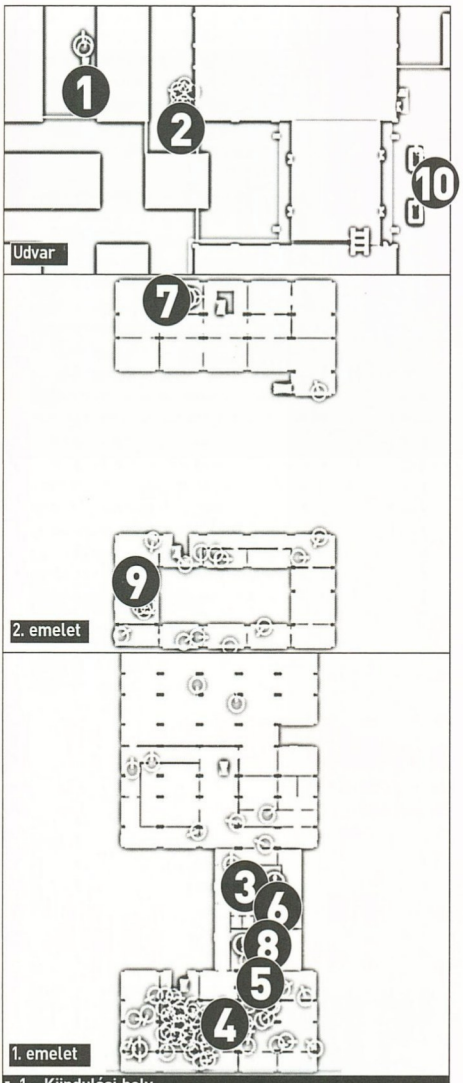
IV. 7. 2. The meat king's party

Feladatok:

- Campbell Sturrock, a húskirály likvidálása
- Andrei Puscus, az ügyvéd likvidálása
- A megbízó lányának kiszabadítása
- Menekülés a húsüzemből

Egy halott (vagy legalábbis eszméletlen) hentes társaságában térünk magunkhoz, első feladatunk, bejutni az épületbe. A bejáratot (2) természetesen többen is őrzik, így két választásunk marad. Vagy eldobjuk lőfegyvereinket, és a hentes ruháját magunkra öltve egyszerűen besétálunk, vagy a bejárat melletti konténernél vizelő vendég mögé lopózunk, és felvesszük a ruháját. Azért egy ártatlan megölése nem szép dolog.

Három felkiáltójelet láthatunk a földszinti térképen. Menjünk az elsőhöz (1), vegyük fel a piros (pincérek által viselt) ruhát, és várjunk, amíg megérkezik az igazi felszolgáló. Lopakodjunk mögé, öljük meg, és a testét húzzuk oda, ahol a ruhát találtuk. Ha mindezzel megvagyunk, irány a parti (déli helyiség, 4). A pultról vegyük magunkhoz az ópiumpipát (5), és keressük fel az ügyvédet (vörös jelzés). A délkeleti szobában találjuk, adjuk neki oda a pipát, mire kiüti magát. Végezzünk vele. Kutassuk át, vegyük el fegyverét, és a VIP meghívót, majd sétáljunk vissza az öltözőbe, és öltsük fel előző viseletünket. Ha vendégként jutottunk be az épületbe, menjünk a to-



- 1 – Kiindulási hely
- 2 – Bejárat
- 3 – Pincér álruha
- 4 – Parti
- 5 – Pult
- 6 – Mellékhelység
- 7 – Halott lány
- 8 – Vacsora
- 9 – Célpont szobája
- 10 – Menekülési útvonal

alettre (6), és várjunk, amíg meg nem érkezik az ügyvéd, testőre társaságában. Miután az óvó bácsi átnézte a fülkéket, lopakodjunk mögé, nyírjuk ki, és tegyük ugyanezt főnökével is.

Most keressük meg a megbízónk lányát. Ehhez a második emeleten lévő felkiáltójeles szobába (7) kell mennünk. Sajnos a csaj eléggé halott, ha van egy kis szerencsénk, a gyilkosát is ott találjuk, és igazságot szolgáltathatunk. Tegyünk belátásunk szerint, de a lány karját mindenképpen vigyük magunkkal, azonosítás céljából. Most már láthatjuk, micsoda beteg pálya ez.

Most jöhet Jabba modernkori leszármazottjának likvidálása. Ha hentes jelmezben vagyunk, nem lesz nehéz dolgunk. Menjünk a középső felkiáltójelhez (8), és vegyük magunkhoz Sturrock ebédjét, a tál csirkét. Megjelenik egy tipp, mely szerint ez a csirke elég nagy ahhoz, hogy „meg lehessen tölteni": Keressünk egy helyet, ahol nem lát minket senki, és rejtsünk el valamilyen fegyvert a csirke belsejében, a többit pedig dobjuk el, mivel alaposan meg fognak minket motozni. A parti szobából hamar megtaláljuk a felfelé vezető lépcsőt (egy nagy tánctér mellett van), indulás felfelé. Az őr motozást eszközöl rajtunk, de a kajára egy pillantást sem vet. Menjünk be célpontunk szobájába (9), várjuk meg, míg a csajok kitakarodnak, és eresszük le a redőnyt. Mielőtt odaadjuk a hájasnak az ételt, vegyük ki belőle fegyverünket, s míg falatozik, végezzünk vele. Ezután menekülés a hátsó kijáraton át.

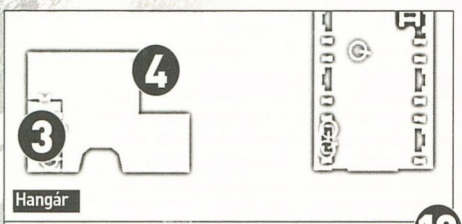
Második megoldás: Van egy VIP belépőnk, miért ne használnánk ki a helyzetet, hiszen minket ide meghívtak, hehe. Egyenesen felmehetünk a dagihoz, ám előtte szabaduljunk meg minden fegyverünktől (a fojtózsinórtól nem tudunk). Ha felértünk, s átengedett minket az őr, jön e következő probléma: honnan szerezzük fegyvert? Az erkélyeken átugrálva, s az utolsóról nyíló szobában lévő őrt megfojtva máris volt, nincs probléma. Végezzünk a húskirállyal, és nyomás innen, mivel az örök igen hamar mozgósítanak. Csak egy tipp: a gyilkosság után, menjünk vissza a halott őrhöz, és vegyük fel a ruháját. Máris észrevétlenül sétálhatunk ki az épületből.

Harmadik megoldás: Pincér ruhába vigyük fel az ópiumpipát. Dobjuk a lányok elé, majd a fentebb leírt módszerrel szerezzünk fegyvert, és végezzük ki a célpontot.

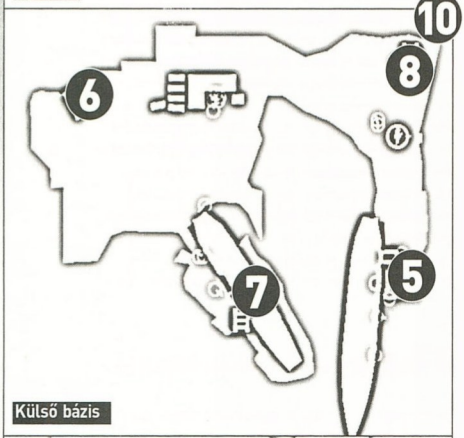
IV. 7. 3. The Bjarkhov bomb
Feladatok:

- Fabian Fuchs likvidálása
- Bjarkhov parancsnok likvidálása
- A gyár megsemmisítése
- Menekülés a teherszállítógéppel

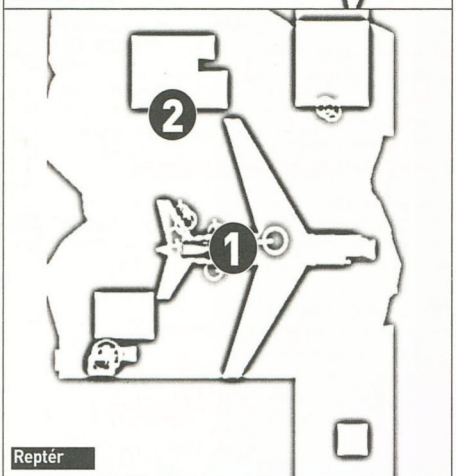
A repülőből kijutni viszonylag egyszerű feladat. A hátunk mögött lévő kijáraton is mehetünk a nagy dobozok felé, de jobb az, ha eszkimónak álcázzuk magunkat. Ezek a szorgos kis népek a zöldségeket viszik be az épületbe. Egy okos trükkel még el sem kell rejtenünk az élettelen vagy elkábított holttesteket. Mikor tiszta a levegő, egyszerűn húzzuk arrébb a ládákat (1), így az eszkimók gyakorlatilag odajönnek hozzánk, s nekünk csak azt kell tennünk, amit megkövetel a haza. Ha átöltöztünk, kapjunk fel egy zöldséges ládát, és nyomás be a melegbe (2).



Hangár



Külső bázis



Reptér

- 1 – Zöldséges ládák
- 2 – Központi épület
- 3 – Konyha
- 4 – Mellékhelység
- 5 – Hajó bejárat
- 6 – Vegyvédelmi ruha
- 7 –Tengeralattjáró bejárat
- 8 – Megfigyelő torony

Első megoldás: menjünk be a konyhába (3), és beszéljünk az ott kószáló emberrel. Mint kiderül, beépített ember a szentem, és elmond nekünk egy pár érdekes dolgot. Most ezzel még ne nagyon foglalkozzunk, inkább vegyük fel a sarokból a mérget, és mikor egyedül vagyunk a helyiségben, szúrjuk bele a kajába. Ezután menjünk a fürdőszobába (4), és várjuk meg, amíg a hashajtó hatni kezd. Fuchs hamarosan betoppan, de sajnos már sosem könnyebbülhet meg.

Vegyük fel Fuchs ruháját, s mikor kiléptünk az ajtón, egy katona közli velünk, hogy elvisz minket Bjarkhov parancsnokhoz. Kövessük őt, és ha elérkeztünk a „vonathoz", indítsuk be. Ez átjuttat minket az alagúton. Mikor megérkeztünk, induljunk a hajó felé. A bejáratnál (5) két kedves őr fog minket köszönteni. Kövessük az utasításait (vagyis második ajtó jobbra), de a lépcsőn dobjuk el fegyvereinket, ugyanis motozás lesz. Ha elértünk a parancsnok kabinjába, bátran lépjünk be, köszönteni fog minket. Mikor elindul vodkáért, lépjünk akcióba. Lopózzunk mögé, és fojtsuk meg, vagy kapjuk fel az asztalon heverő fegyvert, és azzal vessünk véget életének. Ügyeljünk arra, hogy egy apró sikoly se hagyja el a száját, mert meghallják a katonák. Mikor végeztünk, vegyük fel az asztalról a kulcsot, és tetszőleges irányban hagyjuk el a hajót. Menjünk az északkeleten fekvő raktárépületbe (6), és vegyük magunkhoz a sugárvédelmi ruhát (jobbra az első beugró). Másszunk be a tengeralattjáróba (7), és vegyük magunkhoz a bombákat, majd pakoljuk le a megjelölt helyekre. Menjünk vissza a raktárba, vegyük fel a másik ruhát, amibe voltunk, és robbantsunk. Most már nincs más dolgunk, mint visszamenni a teherrepülőhöz, és elmenekülnünk.

A másik módszer Fuchs likvidálására, ha szerzünk egy katonai egyenruhát (ehhez mondjuk egy nem túl intelligens katonával végeznünk kell), majd a hangárból összeszedjük a mesterlövész puskát. A toronyból (8) könnyűszerrel leszedhetjük az asztalnál üldögélő célpontot.

Van egy harmadik lehetőség is. Ha az elején futni hagyjuk Fuchsot, később a parancsnokkal együtt elintézhetjük. Szerezzünk egy katonai egyenruhát, és menjünk át az alagúton (ha a vonatszerűséget használjuk, mindenképp küldjük vissza, hogy Fuchs is át tudjon vele jönni). Másszunk fel a pofás kis toronyba (8), és szedjük le mindkettőjüket, amikor a dzsiphez tartanak.

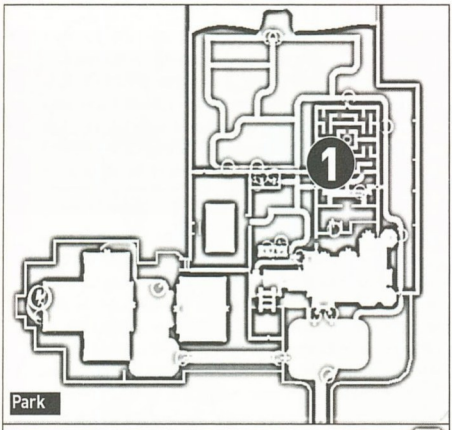
IV. 7. 4. Beldingford manor

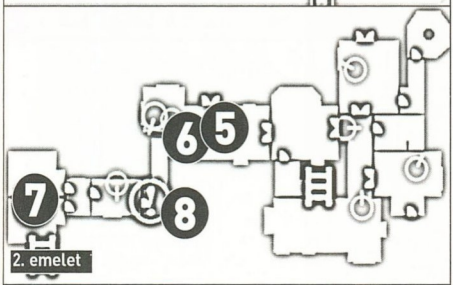
Feladatok:

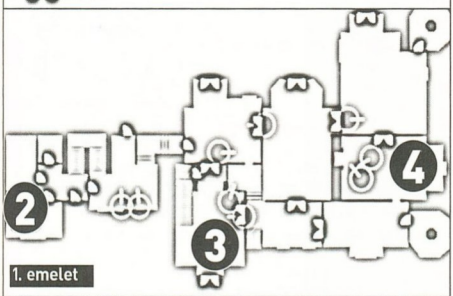
- Winston Beldingford likvidálása
- Alistair Beldingford likvidálása
- Giles Northcott megmentése
- Menekülés a Beldingford birtokról

Kezdéskor két vadász van a közelben, a bal felőlit óvatosan kövessük, és a megfelelő pillanatban tegyük múlt idejűvé, majd vegyük fel a ruháját. Másik módszer a ruházkodásra, ha elosonunk a sövénylabirintusig, és ott megkeressük a felkiáltójellel szignált csapóajtót (1). Ha lemegyünk, bizonyos idő után feltűnik az itt szolgálatot teljesítő őr, akit szintén megölhetünk, majd jöhet a vetkőztetés.

A Giles Northcott nevű fogoly az istállóban tartózkodik, természetesen számos szabadságjogában korlátozva. Hogy kiszabadítsuk, meg kell szereznünk a zárkájához tartozó kulcsot, amit éppen az







- 1 – Csapóajtó
- 2 – Generátor
- 3 – Központi hall
- 4 – Ifj. Beldingford tartózkodási helye
- 5 – Id. Beldingford tartózkodási helye
- 6 – Rejtekajtó
- 7 – Méreg
- 8 – Rejtekajtó

istállóban találunk, az egyik belső szobában, ahol azonban pechünkre éppen nagy közös tévézés zajlik (érdemes egy pillantást vetni a képernyőre). Ki szeretnénk őket csalogatni, ezért menjünk az épület hátsó részéhez, és kapcsoljuk ki a műholdvevőt. Erre aztán jól kiözönlenek menedékükből, mi pedig megkaparinthatjuk a kulcsot. Egyébként a hátsó helyiségben lófráló lovászfiúnál is van egy, ami azért jó, mert ha átöltözünk a ruhájába, a lovak nem lesznek tőlünk idegesek. Joggal merülhet fel a kérdés: mi közünk ezekhez a derék hátasokhoz? Nos, a rab éppen a lovak között van elszállásolva. Tehát ha a lovászfiútól szerezzük meg a kulcsot, nem lesz különösebb gondunk velük, mert megérzik a szagot rajtunk. Azonban ha a másik módszerhez folyamodtunk, először el kell tenni a lovakat láb alól. Szomorú, de meg kell mérgeznünk őket. A tévészobával szembeni helyiségből kapjuk magunkhoz a gyomirtót, és öntsük vele a hátsó részen található itató szerkezetbe. Szegény lovaknak így annyi. Na menjünk, és szabadítsuk ki szegény szerencsétlent.

Most következik a ház urának ünnepélyes meggyilkolása. A legkönnyebb módja, ha már úgyis az istállóban vagyunk, ha leszedjük mesterlövész módjára. Az istállóban van egy megjelölt ablak, ahonnan éppen rálátunk a papa ablakára. Sajnos épp azon az emeleten van egy ellenség is, akit bizony legalább el kell kábítanunk, s elvennünk tőle a fegyverét. Álljunk lesben, s mikor a vénember felébred, hogy kimenjen a mosdóba, tüzeljünk. Tiszta munka.

A másik módszer a szemtől-szembe taktika. Ennek nagy hátránya, hogy valahogy el kell jutnunk az öreg hálószobájába. Őszintén szólva nem olyan nehéz, mint amilyennek tűnik. Ha van egy megfelelő álcánk (aminek a vadászruha tökéletesen megfelel), simán elérhetjük a szobát. Amikor már ott állunk az ágya mellett, ne tegyünk semmit, csak bújjunk el valahova, például a szekrénybe, mivel a Lord gyakran mászkál ki a toalettre. Mikor visszatér, akkor lépjünk akcióba. Elég változatos halálnemeket találhatunk ki a számára, megfojthatjuk a párnával, megmérgezhetjük az italát, le is lőhetjük, ha úgy tartja kedvünk. Minden a mentalitásunktól függ.

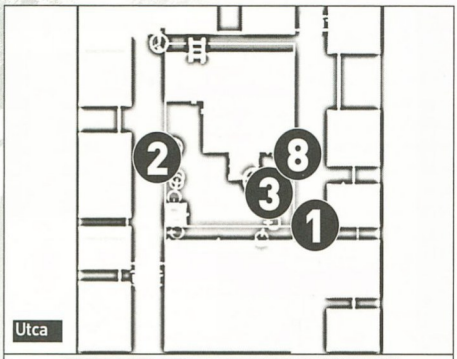
Most jöhet az ifjú, ám kissé alkoholista csemete esete a kopasz fiúval. Több módszer is van, ahogy azt már megszokhattuk. Az aranyszabály: keressük a felkiáltójeleket a térképen. Mivel Alistair igen csak szereti a jó féle piát, folyamatosan whiskyt rendel. A házban találunk mérget (7), egyértelmű tehát a dolog. Kábítsuk el a lakáját, elvesszük az üvegét, és mi magunk megyünk a pincébe a nemes italért, s a saját kezünkkel mérgezzük meg azt, majd felvisszük a nemesi sarjnak, és ha kér, kötelességünket teljesítve odaadjuk neki,aztán elpucolunk a helyszínről.

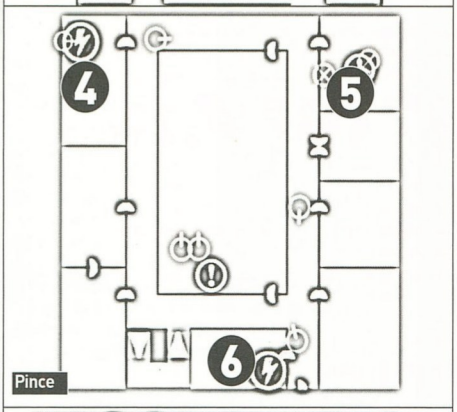
A másik variáció pedig, hogy szépen felrobbantjuk. Gázolajat találunk az alagsorban, vagy a garázsban, vagy a generátor szobában (2). Menjünk fel az északkeleti csigalépcsőn, egészen a padlásig, majd a kéménybe dobjuk bele a kannát. A hatás kirobbanó lesz. Nincs más hátra, mint a menekülés.

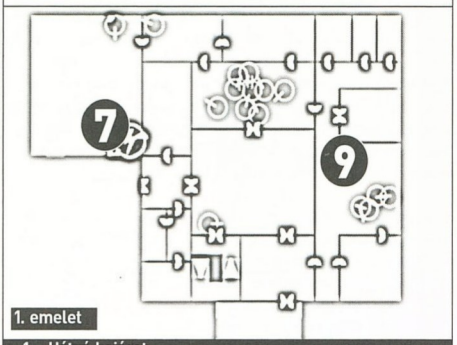
IV. 7. 5. Rendezvous in Rotterdam
Feladatok:

- ❍ Klaas Teller likvidálása
- ❍ Rutgert von Leuven likvidálása
- ❍ Fotók visszaszerzése
- ❍ Menekülés

Először is valahogy be kell jutnunk a kerítésen belülre. Két nyílt bejárat van, az egyik elől (2), fegyveresek által őrzött, a másik hátul







- 1 – Hátsó bejárat
- 2 – Főbejárat
- 3 – Külső generátor
- 4 – Fogoly
- 5 – Holttest, álruha
- 6 – Alagsori generátor
- 7 - Belső generátor
- 8 – Lejárat az alagsorba
- 9 – Bár

(1), a teherautó mellett, ahol két rakodó munkás dolgozik. Előbbi esetben úgy juthatunk be, ha elkapjuk az odakint császkáló öltönyös-kalapos, gengszternek kinéző fószert, s átöltözünk az ő ruhájába. Ekkor beengednek minket a cimborák. Hátul be is lopakodhatunk, egészen a gyárépület emeletén található, földön heverő motoros jelmezig, vagy ki is nyírhatjuk az egyik rakodót. Ez esetben vigyázzunk arra, hogy a holtteste ne hagyjuk ott, hanem húzuk be a sikátorba. Ha öltönyösként jutottunk be, akkor is öltözzünk át a motoros cuccba!

Most a gyárépületből menjünk át a másikba. Következő célpontunk Klaas Teller, a botcsinálta magándetektív, aki megbízónk kérésre épült be a motoros bandába, csak hát szegény elég béna. Megbízónk külön kérésére tehát vele is kell foglalkoznunk. Az alagsorban találhatjuk meg, ám oda lejutni nem a legegyszerűbb. A lépcsőt egy elég tagbaszakadt fickó (8) őrzi, akit azonban könnyen eltüntethetünk, ha a tőle nem messze található biztosítékot lekapcsoljuk (3). Mikor elindul visszaállítani, osonjunk le, és kémleljünk be a kulcslyukon. Ha tiszta a levegő, lépjünk be. Próbáljunk kerülni minden kapcsolatot a bandatagokkal, de közben közelítsük meg az északnyugati szobát (4), ahol a fogoly van. Többféleképpen kivégezhetjük, de a legstílusosabb kétségkívül az, ha rákapcsoljuk az áramot, és megvárjuk, míg megsül.

Most jöhet a fotók megszerzése. A legfelső szinten vannak, egy páncélszekrényben őrzik őket. Nincs más dolgunk, mint keresnünk egy riportert (vagy ha ilyen álcával jöttünk be, visszamenni, és átöltözni), elvennünk a ruháját, és az első emeleten ha beszélünk a csapossal (9), az elvezet minket a főnök irodájába. Ha már ilyen kedves hozzánk a sors, hogy bejuthatunk ennyire simán a célpont irodájába, végezzük ki őt is, lehetőleg valami csendes módon. A falban van a páncélszekrény (kombináció a főnöknél), benne a fotók. Ha már itt tartunk, vegyük el a VIP kulcskártyát is, így nyugodtan használhatjuk a lépcsőházat is. Nahát, máris teljesítettünk, minden feladatot, már csak a menekülés van hátra, de az tök egyszerű: fussunk ki innen,mint az őrült!

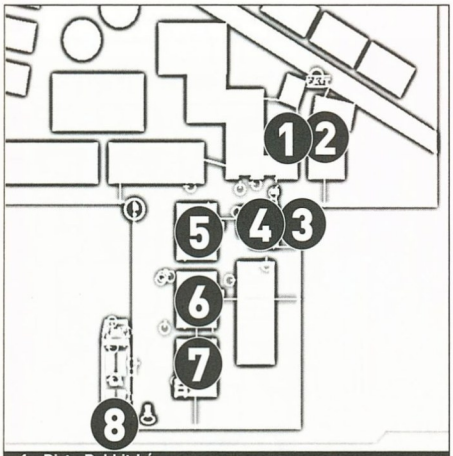
Van egy másik módszer is a főnök likvidálására. A gyárépület és az udvar között húzódik egy kis szabad terület, és van egy hiányzó deszka, ahol átmehetünk a kerítésen túlra. Két kuka között találhatunk patkánymérget. A főnök időről időre felkeresi a legfelső szinten található tetováló szobát. Patkányméreg a tintába, és várjunk.

IV. 7. 6. Deadly cargo
Feladatok:
- Boris Ivanovich Deruzhka likvidálása
- Menekülés a helyszínről

Ismerős a helyszín, első dolgunk a GPS jeladó elhelyezése a kék autón. Biztos sokan emlékeznek, mi ennek a menete. Bemenni a bárba (1), beszélni a prostival, aztán mikor elmennek szórakozni az őrrel, berakni a szerkezetet. Egyszerű ügy.

Következő feladatunk egy jobb álca beszerzése. Természetesen erre is több lehetőségünk kínálkozik.

Dokkmunkás: Menjünk a bár emeletére, és a vécéből vegyük fel



- 1 - Dirty Rabbit bár
- 2 – Autó
- 3 – Áramgenerátor
- 4 – Rendőrség
- 5, 6, 7 - Raktárépületek
- 8 – Hajó

a patkánymérget. Most irány az alagsor, ahol egy szem fegyveres mászkál körbe-körbe. Mikor a déli szobában van, mérgezzük meg a polcon található piát. Ezt valószínűleg egy munkás fogja felhörpinteni, és felmegy valamelyik emeleti szobába, majd csendesen elpatkol. Ha tiszta a levegő odafenn, vegyük magunkra a ruháját. Ilyen ruha egyébként van a teherautókhoz közeli bódéban is.

Rendőr: Menjünk a villám jelhez (3), és kapcsoljuk le a műsort. Hamarosan megjelenik egy intézkedő ember, tőle lehet ruhát szerezni. De ha igazán pimaszok szeretnénk lenni, a rendőrségen, az öltözőből is szerezhetünk ruhát.

Motoros: Csak végezzünk a sztriptízbár alagsorában őrködő taggal, rejtsük el a hulláját, és mi is bandatagok lettünk.

1: Ha zsarunak vagyunk öltözve, vágjunk át a rendőrősön(4), és menjünk be a középső raktárépületbe (6). Bújjunk el, vagy öljük meg a tolvajt, aki járőrözik idelenn, majd menjünk fel az emeleti részbe, ahol találunk pont olyan ruhát, amilyen ezeknek a gazfickóknak van. Most már felmehetünk a hajóra (8), azon belül is a konyhába. Rejtőzzünk el, és várjunk, míg Boris be nem lép. Ha ez megtörténik, egyértelmű, mit kell tennünk.

2: Keressünk kommandósokat valamelyik raktárépületben. Ne menjünk hozzájuk túl közel, így is elég gyanúsak vagyunk. Valahogy be kellene épülnünk közéjük, kézenfekvő hát, hogy szükségünk van egy egyenruhára. Ne szenvedjünk a lentiekkel, az északi raktár(5) második szintjén ugyanis van egy magányos harcos, ő lesz a mi emberünk. Ha átöltöztünk, tartsunk testvéreinkkel, mikor rohamra indulnak. Miután Boris élesíti a bombát, mi szaladjunk, és hatástalanítsuk (a hajó rakterében). A jeladót kövessük, a bomba a kocsiban van. Ezután próbáljunk eljutni Borishoz a hajó irányítótermébe. A létrát használjuk, lopózzunk mögé, és végezzünk vele.

3: Mesterlövészkedhetünk is, bizony ám! A legdélibb (7) raktárépület tetején van egy magányos lövész. Látogassuk meg, kábítsuk el, és vegyük elő a fegyverét. Ehhez viszont gyorsnak kell lennünk, végre kell hajtanunk, mielőtt Boris élesíti a bombát, különben jön a nagy bumm.

IV. 7. 7. Traditions of the trade
Feladatok:

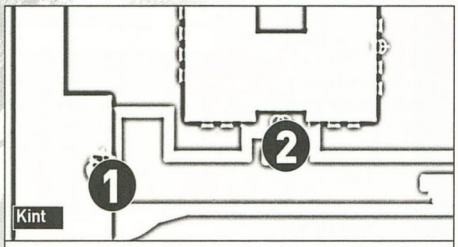
- ❍ Franz Fuchs likvidálása
- ❍ Fritz Fuchs likvidálása
- ❍ Vegyi bomba megszerzése
- ❍ Menekülés a bombával

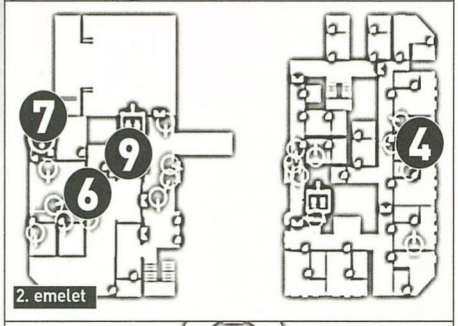
Induláskor vegyük fel az azonosító kártyát, és dobjunk el minden lőfegyvert (a bejáratnál úgyis elveszik), majd irány a hotel. Az őrök kissé aggódnak, de végeredményben nincsen okuk feltartóztatni minket. Mielőtt belekezdünk a misszió végrehajtásába, néhány dolgot a könnyebb műveletek érdekében meg kell tennünk. Először is keressük meg a londínert, s mikor bemegy egy szobába, vegyük ki az ajtóból a minden szobát nyitó varázskulcsot. Ezután kapcsoljuk ki a fémdetektorokat. Ezt a harmadik emeleti biztonsági szobában (keleti szárny, az egyetlen felkiáltójelnél) tudjuk megtenni, viszont szükségünk lesz egy zsaru álcára. Akad egy magányos rendőr a keleti szárny földszintjén, a lezárt, kísértetjárta részen (3). Legyen ő az áldozatunk, majd menjünk fel, és semlegesítsük a detektorokat.
Fritz likvidálása gyakorlatunkat elnézve meglehetősen egyszerű. Nem mozdul első emeleti szobájából, viszont egy őr vele van. Menjünk be a tőle balra lévő szobába, majd várjuk meg, amíg a szomszéd erkélyről visszamegy a szobába a testőr. Ha ez megtörténik, ugorjunk át oda, lopózzunk az öltönyös mögé, és tegyük el láb alól. Ha igazán előrelátóak szeretnénk lenni, szedjük le még a hotelen kívülről. Fritz zuhanyzik, ám háttal az ajtónak, zsinór a nyakára.

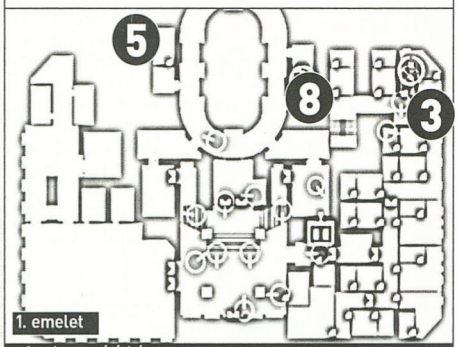
A keleti szárny északnyugati részében találhatunk egy aprócska raktárt, ahonnan vegyük fel a patkánymérget. Most menjünk a nyugati szárny második emeletén a bárba (6), és beszéljünk a csapossal, aki ennek következtében lelép egy időre. Menjünk be a bárpult mögötti ajtón, és mérgezzük meg a viszkisüveget (7). Várjuk meg, amíg célpontunk leér inni egyet, majd megfullad. Ha csitul a káosz, kutassuk át, és vegyük magunkhoz a röntgenszoba kulcsát. Másik módszer, ha rendőrruhába várakozzunk valahol az uszoda környékén, ahol Fuchs úszkál. Mikor bemegy a szaunába (8), nyomjuk rá a gőzt, és kész.

A nyugati szárny harmadik emeletének északnyugati részén van a bomba. Ehhez először menjünk vissza Fritz szobájába, és vegyük fel az aktatáskát. Most várjuk meg, amíg a röntgennél tiszta lesz a levegő, és helyezzük el a bombát a táskába. Nincs más hátra, mint a menekülés.

Tippek:
- A virágboltban (9) az ajándékdobozban egy igen jó kis fegyver lapul.



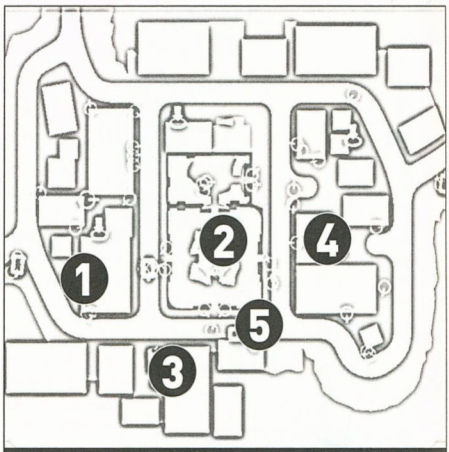




- 1 – Azonosító kártya
- 2 – Hotel bejárat, fémdetektor
- 3 – Kísértetjárta szárny
- 4 – Fuchs szobája
- 5 – Patkányméreg
- 6 – Bár
- 7 – Viszkisüveg
- 8 – Szauna
- 9 – Virágbolt

IV. 7. 8. Slaying the dragon
Feladatok:

- ❍ A vörös sárkány közvetítő likvidálása
- ❍ A kék lótusz közvetítő életének megkímélése
- ❍ Menekülés a területről



- 1 – Patkányméreg
- 2 – Park
- 3 – Mesterlövész hely
- 4 – Autóbomba
- 5 – Limuzin

Első megoldás: Nem messze a csatornától, ahol elkezdjük utunkat, találunk egy felkiáltójellel szignált lejárót (1), s alant egy üveg patkánymérget. Ám mindezek előtt még keressünk egy fickót, aki kalapot visel, ő a kertész. Fecskendőzzük be, és vegyük fel a ruháját. Dobjunk el magunktól minden fegyvert. Most menjünk a parkba (2), szerencsére a kertésznek szabad bejárása van. Középen, a pagoda környékén tart a megbeszélés, és ott van valahol a tea is. Mikor a két bandatag a másik oldalon jár, mérgezzük meg az italt. Ugyanezt megtehetjük egyébként kék lótuszos ruhában is. Innentől már megy minden a maga útján.

Második megoldás: Ha már benn vagyunk a parkban, felfedezhetjük, hogy a pirosba öltözött célpont egy kis időre magára marad. Ekkor megfojthatjuk.

Harmadik megoldás: Menjünk a létrával jelzett épülethez, ahol egy kék lótuszos őr strázsál. Várjuk meg, míg hátat fordít nekünk, és fojtsuk meg. Nyomás fel a létrán, és vegyük elő a mesterlövész puskát. Célozzuk be a teáskannát, mivel ott a célpontunk meg fog állni egy pillanatra. Ha leszedtük, dobjuk el a puskát, és menekülünk, mivel hamarosan ránk talál a helikopter. A parktól északra fekvő, kissé megemelt részről is elkaphatjuk a piros ruhás fickót.

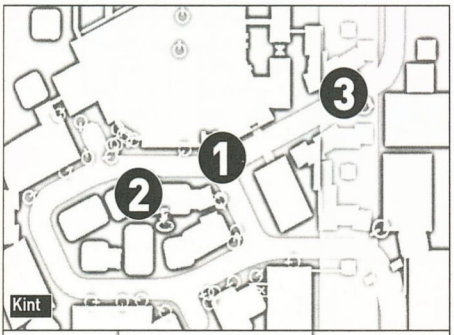
Negyedik megoldás: A klasszikus autóbombás megoldás. A parktól nyugatra található épületben (4) találjuk a pokolgépet. Egy srác éppen azzal foglalatoskodik, hogy egy lőszerrel teli szobában bombákat gyárt, szóval nem kár érte, ha eltávozik. Vegyük fel a robbanószert, és a távirányítót, majd szerezzünk egy kék lótuszos álcát. A bombát a déli limuzinba (5) helyezzük el. Innentől kezdve két lehetőségünk van. Vagy megvárjuk, míg a beszélgetés véget ér, és mikor beszállt a célpont, akkor robbantunk, vagy azonnal élesítünk, és bumm! Az első hallásra őrültségnek tűnő ötlet igazából

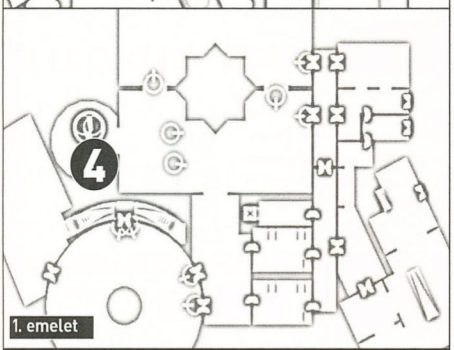
nem az, hiszen ekkor a piros ruhás fickó beszalad az épületbe, ahol a bombát találtuk. Itt könnyűszerrel kivégezhetjük.

IV. 7. 9. The Wang Fou incident

Feladatok:

- ❍ A kék lótusz közvetítő likvidálása
- ❍ Minden kék lótusz tag likvidálása
- ❍ Menekülés a helyszínről





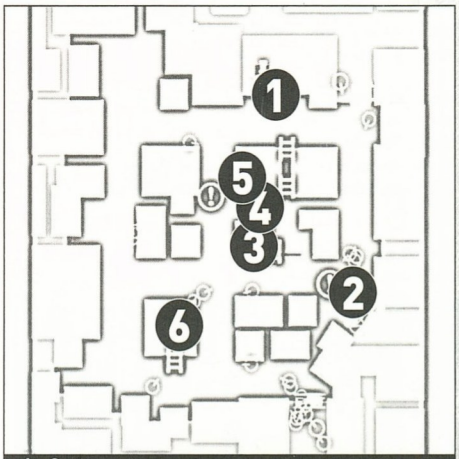
- 1 – Utánpótlás
- 2 – Sofőr kiütésének helye
- 3 – Híd
- 4 – Célpontok

Mielőtt bármi komolyba fognánk, keressük fel a létrával jelölt épületet (1), s az erkélyen lépjünk be az első szobába. Itt remek cuccokat találhatunk: mesterlövész puska, vörös sárkány álruha, valamint egy bombát is letettek nekünk. Egyelőre vigyük a pokolgépet. Ha játszottunk ez első résszel, tudjuk, hogy a helyi limuzin sofőrnek bizony vannak anyagcsere problémái, ami abban nyilvánul meg, hogy megérkezésük után azonnal lelép a közeli sikátorba (2) pöppenteni egyet. Mikor ezt teszi, legyünk a közelben, kapjuk el, és öltsük fel a ruháját. Ha ez megvan, szereljük fel a kocsit minden földi jóval, nevezetesen a remélhetőleg a lótuszosokat miszlikké szaggató bombával. Másszunk vissza az erkélyre, innen ugyanis végig követhetjük a műsort. A bombát manuálisan kell felrobbantanunk, tegyük ezt meg akkor, mikor a hídhoz (3) ér, ez által kinyírunk két lótuszost is, akik éppen a hídnál őrködnek. A másik két likvidálandó személy az étterem első emeletén, egy kör alaprajzú szobában ücsörög (2). A „kincses" szobából bejuthatunk a bárba, ám előtte öltsük magunkra a vörös sárkány álcát. Odabenn lopózzunk túl a paravános szobában az őrön, majd nyomás a lifthez, amivel menjünk le az első emeletre. Hatásos álcánknak köszönhetően nem leszünk feltűnőek, így nyugodtan eljuthatunk ahhoz a bizonyos szobához. Lopózzunk be az őrök háta mögött, és mentsünk. Kis szerencsével egyik vendég sem vesz észre minket, és gyorsan megfojthatjuk őket. Rosszabb esetben használnunk kell a fegyverünket. Ez esetben két fejlövés, aztán gyorsan tegyük el a fegyvert, így megúszhatjuk. De ha kiértünk a helyiségből, futás a kijárathoz! A mesterlövész puskát akkor használjuk, ha nem sikerült a hídnál álló lótuszosokat megölnünk, így korrigálhatunk. Bárhogy is van, valószínűleg futva kell távoznunk, így még a végső leszámolás előtt nézzük meg a kijárat pontos helyét, valamint válasszuk ki a legmegfelelőbb útvonalat.

IV. 7. 10. The seafood massacre

Feladatok:

- ❍ A vörös sárkány küldött likvidálása
- ❍ A vörös sárkány küldött holttestének elrejtése
- ❍ A rendőrfőnök likvidálása
- ❍ A kék lótusz küldött likvidálása
- ❍ Az amulett elrejtése az étteremben
- ❍ Menekülés a helyszínről



- 1 – Csatorna
- 2 – Taxi
- 3 – Étterem
- 4 – Lejárat az alagsorba
- 5 – Patkányméreg
- 6 – Mesterlövész hely

Azonnal vessünk egy pillantást a térképre, a vörös sárkány küldött északról érkezik, és először kelet felé indul. Szerencsére ő sem tud uralkodni magán, és megáll az egyik sikátorban (1), ügyes-bajos dolgait elintézni. Ekkor lopózzunk mögé, fojtsuk meg, vegyük fel az amulettet és a ruháját, majd a testet rejtsük a csatornába.

Első megoldás: Távolról lőjünk egyet a délkeleti részen állomásozó vörös taxiba (2), mire a rendőrök közelebb mennek megnézni, mi okozta a csörömpölést. Ekkor a nyugati bejáratnál slisszoljunk be az étterem mögötti területre, majd a hátsó bejárat melletti tűzlépcsőn másszunk fel, és be a fürdőszobába. Dobjunk el egy tetszőleges fegyvert, amit majd használni szeretnénk a merénylethez, majd nyomás be az étterem központi bejáratán. A zsaru megmotoz minket, és elveszi a fegyvereinket. Beszéljünk a csapossal, aki ideadja nekünk a fürdőszoba kulcsait, így visszaszerezhetjük pisztolyunkat. Próbáljunk a két célszeméllyel minél csendesebben végezni, lehetőleg keressünk egy pontot, ahol a fejük nagyjából egy vonalban van, és akkor használjuk hangtompítós fegyverünket. Ha sikerült észrevétlenül végrehajtanunk az akciót, lépjünk az asztalhoz, és rakjuk le az amulettet, majd sétáljunk vissza az autónkhoz.

Második megoldás: Lőjünk bele a délkeleti taxiba, s menjünk le az alagsorba (4), az étterem alá. Vegyük fel a másik szobában található szakács ruhát, majd zárjuk el a gázt. Mikor a séf lejön ellenőrizni a szerkezetet, kábítsuk el. Most a közelben lévő csatornából (5) vegyük magunkhoz a patkánymérget, és a hátsó bejáraton át menjünk a konyhába. Mikor nem figyel a csapos, mérgezzük meg az italokat, vegyük fel a tálcát, lopakodjunk az ablakhoz, és ha tiszta a levegő, tegyük le az italokat, majd nyomjuk meg a csengőt, és húzódjunk fedezékbe. A pultos agyafúrt fickó, jobb, ha nem lát meg minket. Az igazán pofátlanok akár saját kezűleg is felvihetik a löttyöket, és végignézheti a célpontok haláltusáját. Ekkor tegyük az amulettet a tálcára. Mestermunka!

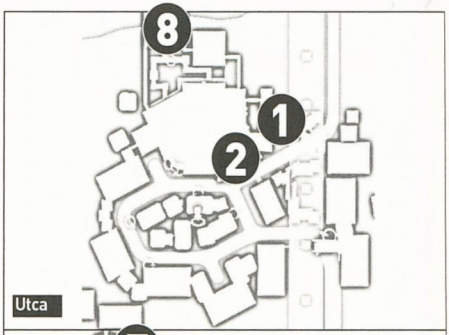
Harmadik megoldás: A délnyugati létrás épület (6) tűzlépcsőjén felmászva kiváló rálátás nyílik (a ponyva mögött) a két leendő áldozatra. Pakoljuk ki a mesterlövész puskánkat, és szedjük le őket. Ha jól csináltuk, senki sem látott meg bennünket. Természetesen ekkor még be kell mennünk az étterembe, elhelyezni az amulettet.

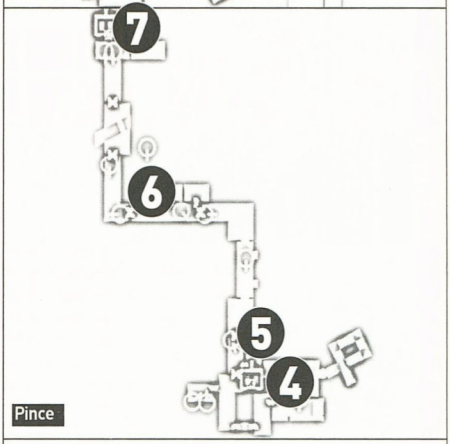
IV. 7. 11. Lee Hong Assasination
Feladatok:

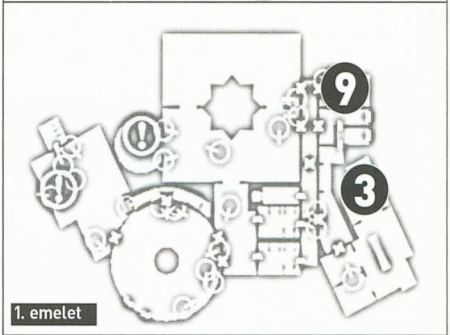
- Lee Hong likvidálása
- A jáde szobrocska megszerzése
- Menekülés a helyszínről

Először is ki kellene szabadítanunk kedves ismerősünket, a gatyában flangáló ügynököt. Természetesen az alagsorban tartják fogva. Menjünk a hátsó nagy kapukhoz (1), és rejtőzzünk el a bal oldalon található konténer mögött. Hamarosan egy őr jön ki, akit elintézhetünk, és máris van egy álruhánk, a mazochistább alkatúak azonban követhetik őt, majd az alagsori mosodában felvehetik a pincér álruhát. Nem utolsó sorban, ha felmegyünk a közeli létrán (2), akkor is lelhetünk egy vörös sárkány ruhácskát, mindössze meg kell ölnünk jelenlegi viselőjét. No, ennyit az álcáról.

Tehát menjünk az alagsorba (3), át a mosodán, egészen addig, amíg bele nem futunk két őrbe. Gyanakodni fognak, de tüzelni nem valószínű. Ne menjünk hozzájuk közel, inkább essünk be a jobb oldalon található fegyverraktárba (5). Itt felpakolhatunk alaposan, majd a függöny mögötti ajtón távozzunk, a titkos járaton át. Láthatjuk a térképen, hogy gyakorlatilag légüres térben mozgunk. A fogva tartott szerencsétlen melletti szobából (6) kilépve épp egy







- 1 – Hátsó kapu
- 2 – Vörös álruha
- 3 – Lejárat az alagsorba
- 4 – Pincér álruha
- 5 – Fegyverraktár
- 6 – CIA ügynök
- 7 – Felvonó
- 8 – Lee Hong rezidenciája
- 9 – Konyha

őrbe futunk, ám szerencsére háttal áll. Tetszés szerint gyilkoljunk, vagy lopakodjunk be a rabhoz. Szabadítsuk ki, cserébe elárulja nekünk a széf helyét.

A jáde szobrocska megszerzése: Alapvetően négy helyen lehet a páncélszekrény: a bordélyházban (itt könnyen megtudhatjuk a széf kombinációját, ha segítünk az ismerős örömlánynak megszökni, de Hong zsebében is ott van a kombináció), az alagsorban, odakinn, vagy legrosszabb esetben a palotában. Ha megtörténik a baj, és a széf Hong rezidenciáján van, akkor majd csak később fogjuk megszerezni az értékes szobrocskát. Minden egyéb esetben csak és kizárólag annyi dolgunk van, hogy bevonulunk a jelzett szobába, kinyitjuk a széfet, kivesszük a cuccot, és fütyörészve távozunk. Vigyázat, ha rossz páncélszekrényhez nyúlunk, a riasztó megszólal, nekünk meg annyi!

Első megoldás: Legyen rajtunk sárkány őr ruha (a piros köntös), és így menjünk a palotához (8), még pedig az alagsori felvonón (7) keresztül. Kerüljük az egy méternél bizalmasabb kapcsolatot mindenkivel, kiváltképp Hong személyes testőrével, Zunnal. Menjünk fel az emeletre, ahol Hong irodája található. Várjuk meg, míg kijön az őr, vágjunk át a szobán, majd ki az erkélyre. Ezután várjuk be a fegyverest, és kábítsuk el. Most lopózzunk vissza az irodába, és fojtsuk meg Hongot, s ha itt van a megfelelő széf, vegyük ki a szobrocskát, aztán menekülés az alagsoron át.

Második megoldás: A régi mérgezéses módszer. Az alagsorból szedjük fel a pincér álruhát (4), és menjünk a konyhába (9). Kétféle fiolát is találhatunk a pályán, az egyik méreg, a másik hashajtó. A bárpulton található hashajtót válasszuk, és szolgáljuk fel a levest Hongnak. Mikor Zun belekóstol a levesbe, s szabad a pálya, óvatosan lopózzunk Hong mögé, és végezzünk vele, aztán gyorsan tiplizzünk a közelből. Ha gondoljuk, a testőrt is kivégezhetjük, ez azonban csak opcionális, Nem része a küldetésnek.

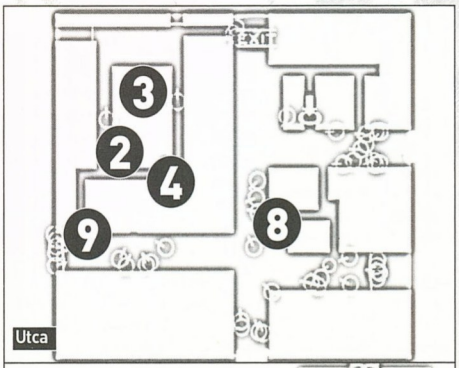
IV. 7. 12. Hunter and hunted
Feladatok:

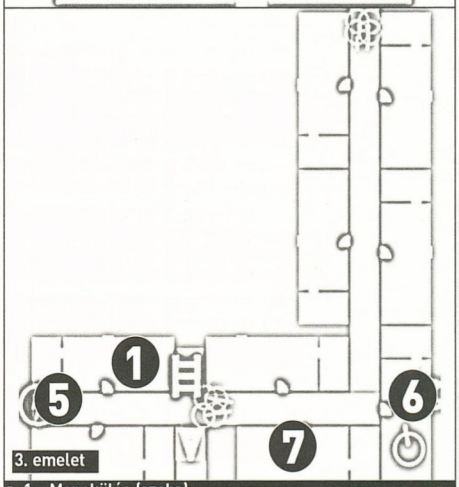
- Albert Fournier felügyelő likvidálása
- Richard Delahunt nagykövet likvidálása
- Philip Berceuse tenor likvidálása
- A De Gaulle repülőtér elérése

Rögtön rohanjunk ki a bal oldali folyosó végéig, és ott be a jobb kéz felőli ajtón (1). Nyomás az ablakhoz, és ugorjunk át a másik erkély részre (2). Mindezt villámgyorsan kell megtennünk, hiszen a beözönlő kommandósok kereszttüzéből nincs menekvés.

Kijutás, első módszer: Menjünk a hátsó részen található dróttal fedett részhez (3). Láthatjuk, hogy egy szakaszon hiányzik a borítás. Ott kell leesnünk a konténerbe, amint a kommandós valamivel arrébb megy. Tegyük el láb alól, majd készüljünk fel hogy jön még egy, szánjunk neki is hasonló sorsot. Vegyük fel valamelyikük egyenruháját, rejtsük el a holttesteket a dobozok közé, és máris elvegyültünk.

Kijutás, második módszer: Ugorjunk be a tőlünk balra lévő szoba erkélyéről a helyiségbe (4). Ha kilépünk, a közelben láthatunk egy biztosítékot (5), nyomjuk ki. Habár nem lesz vaksötét, a rendőrök





- 1 – Menekülés (szoba)
- 2 – Erkély
- 3 – Drót tető
- 4 – Menekülés (második szoba)
- 5 – Biztosíték
- 6 – Negyvenhetes szobája
- 7 – Mesterlövész hely
- 8 – Csatorna létra
- 9 – Tűzoltó

nem fognak minket látni. Használjuk a liftaknát, és ha lejjebb mentünk egy szintet, forduljunk balra, a folyosó végén pedig váltsunk lopakodásra. Egy magányos akcióhős álldogál ott, pechjére nekünk háttal. Halál rá, és vegyük fel a ruháját, a testét pedig húzzuk be valamelyik szobába, majd teperjünk ki az épületből.

Ha kijutottunk, menjünk vissza kiindulási helyünkre (6)! Őrültségnek hangzik, de tegyük csak meg. Egészen pontosan a szobánkat keressük, ahonnan indultunk, és vegyük magunkhoz a mesterlövész fegyvert. Menjünk át a tőlünk balra lévő szobába (7), majd ki az erkélyre. Húzódjunk szélre, guggoljunk le, és rakjuk össze a

puskát. A felügyelő a rendőrségi furgon mögött bujkál. Lőjük körülbelül kétszer lábon, és holtan fog összerogyni.

A másik módszer a csatornákba vezet minket. A célponthoz legközelebbi létrán (8) másszunk fel a szmötyiből, váltsunk első személy nézetbe, és a hangtompítós fegyverünkkel lőjünk a szemben lévő fekete autóra egyet. Gyorsan vágjuk zsebre a fegyvert, és rohanjunk ki a fedezékből, balra. Ha körbenézünk, láthatjuk, hogy a célpont éppen mellettünk áll. Lopózzunk mögé, és fojtsuk meg, majd vissza a csatornába. Soha senki sem fogja megtudni, hogy itt jártunk. Profi, tiszta munka.

Most pedig nincs más hátra, mint menekülni. A pályán található egy szem tűzoltót (9) fogjuk felhasználni. Mivel mindenki háttal áll neki, lopózzunk mellé, és kábítsuk el, de ha könnyebben akarjuk venni, le is lőhetjük halkan. Vegyük fel a ruháját, és egyszerűen sétáljunk el a helyszínről. A másik menekülési útvonal, ha a csatornából az északi létrán át távozzunk. A további két feladattal most ne foglakozzunk, hagyjuk azt a negyedik részre.

IV. 8. Cheat

IV. 8. 1. PlayStation 2 csalások

Azonnali Silent Assassin Rang:
Játék közben nyomjuk le egymás után a következő gombokat: R2, L2, Fel, Le, X, L3, Kör, X, Kör, X

Küldetés választás:
A főmenüben nyomjuk le egymás után a következő gombokat: X, Háromszög, Kör, Bal, Fel, Jobb, L2, R2

IV. 8. 2. PC csalások

Nyissuk meg szerkesztésre a hitmancontracts.ini fájlt, amit a játék könyvtárában találunk meg, és adjuk hozzá az alábbi sorokat:

EnableConsole 1
EnableCheats 1

Indítsuk el a játékot, majd nyomjuk meg a „~" billenytűt, mire előbukkan a konzol, ahova parancsokat pötyöghetünk be.

- endlevel: Szint ugrás
- giveall: Minden fegyver és tárgy
- givesome: Legtöbb fegyver és töltény
- give (tárgy neve): Megkapjuk a megjelölt tárgyat. Használjuk az *item list* parancsot az adatokért.
- god 1: Isten mód.
- infammo: Végtelen lőszer az összes fegyverhez.
- invisible 1: Láthatatlanná válás.
- nailgun 1: Megkapjuk a tűzőgépet.

A következő kódok nem igényelnek külün konzolt, elégőket játék közben, vakon, a Caps Lock használatával beírni

- IOIER: Bomba
- IOIGRV: Gravitáció állítás
- IOIHITALI: Boxi mód
- IOIHITLEIF: Életerő visszaállítása a maximumra
- IOILEPOW: Halálos töltés
- IOINGUN: Tűzőgép
- IOIPENNY: Cardboard Tube
- IOIPOWER: Mega Force mód
- IOIRULEZ: Isten mód
- IOISLO: Lassított mód

IV. 8. 3. XBox csalások

Azonnali Silent Assassin Rang:
Játék közben nyomjuk le egymás után a következő gombokat: R, L, Fel, Le, A, Bal analóg kattintás, B, A, B, A

Küldetés választás:
A főmenüben nyomjuk le egymás után a következő gombokat: X, Y, B, Bal, Fel, Jobb, L, R

V. Hitman: Blood Money

V. 1. Bevezető

A Hitman sorozat legújabb epizódja 2006-ban érkezett meg, méghozzá PC, PS2, Xbox, és Xbox360 platformokra. Modern idők járnak, tehát alaposan ki kellett tenni magukért a fejlesztőknek, hogy kicsit felturbózzák az enyhén megsárgult játékmenetet és külcsínt. A próbálkozás inkább sikerrel zárult, hiszen minden tényező legfontosabbika, a játékélmény nagyon a helyén van. A lehetőségek száma szinte korlátlan, a küldetéseket mindenki a maga szája íze szerint tolja végig. A grafikai motor igen szépen muzsikál, és a játékban szinte egyáltalán nincsenek bosszantó bugok. A készítők továbbra sem döntötték el, mit akarnak: még mindig a henteléses és a lopakodásos játékmód közötti határvonalon tanakodnak. Így a Blood Money mindkét tábornak kielégítő lehetőségeket nyújt. Aki a tűzpárbajokat szereti megkapja, aki meg osonni az árnyékban, az is megteheti. A lehetőségek száma gyakorlatilag végtelen.

V. 2. Sztori

Az Ügynökségnek nem várt problémái akadtak. Habár kétségkívül ők rendelkeztek a legjobb emberrel a piacon, vetélytársak, konkurens szervezetek tűntek fel. Legerősebbnek a Menedék nevű társaság bizonyult, akik szintén klónokkal végeztették a piszkos munkát. A Menedék azonban nem elégedett meg a bérgyilkos piaccal: politikai babérokra tört, és egyik emberüket kívánták az Amerikai Egyesült Államok elnöki székébe ültetni. Természetesen ez az Ügynökség végét jelentette volna. Korrupt összeesküvések, halálos játszma a háttérben, és két illegális szervezet csatája: középpontban Negyvenhetessel.

V. 3. Külső és irányítás

V. 3. 1. Képernyő felépítés

Ahogy azt már a Hitman játékoktól megszoktuk, a képernyő nincsen túlbonyolítva, csak a legszükségesebb információkkal szembesülhetünk a móka során. A bal felső sarokban a lehetséges akciók, és az azokat aktiváló billentyűk szerepelnek. Középen az üzenetek jelennek meg, míg a bal felső sarokban az iránytű igazít útba bennünket.

A jobb alsó részen található a két legfontosabb indikátor, az életerőnket, valamint a veszély szintjét szimbolizáló csíkok. Itt inkább utóbbi az érdekes, egészségi állapotunk azt hiszem, mindenki számára egyértelmű. Tehát a belső jelzőke azt mutatja, hogy milyen szinten ismertek fel minket a közelben csavargó ellenségek. Zöldnél még nyugodtan mászkálhatunk, viszont ha sárgába fordul, már óvatosnak kell lennünk. Vörösnél meg kezdjünk imádkozni, mert akkor kitört a riadó, és boldog-boldogtalan tüzelni fog ránk.

A bal alsó sarokban arról kaphatunk információt, hogy éppen mi az aktív fegyverünk, és a hozzá tartozó lőszer mennyiségéről.

V. 3. 2. Irányítás

V. 3. 2. 1. PS2 irányítás

L2: Térkép
R2: fegyver újratöltése
L1: Guggolás, lopakodás
R1: Tüzelés

Jobbra/balra: Térkép görgetése, görgetés az inventoryban
Fel/le: Távcső és mesterlövész zoomolás, akciók és tárgyak görgetése
Jobb analóg kar:
Nyomva tartva: Precíz célzás, kamera mozgatás
Egyszer lenyomva: TPS/FPS mód váltás

Bal analóg kar:
Nyomva tartva: Sétálás, lopakodás váltás, kombinálva L1-el
Egyszer lenyomva: Tárgy eldobása

X:
Egyszer lenyomva: Interakció
Nyomva tartva: Akció lista

Háromszög:
Egyszer lenyomva: Tárgy eldobása
Nyomva tartva: Kilépés a térképből, jelmagyarázat

Négyzet:
Egyszer lenyomva: Fegyver előrántása/elrakása
Nyomva tartva: Inventory megnyitása (elengedésre bezárás)

Kör:
Egyszer lenyomva: Tárgy felvétele
Nyomva tartva: Tárgylista

Select: Küldetés eligazítás, információk
Start : Pause menü

V. 3. 2. 2. PC irányítás

A - Mozgás balra
D – Mozgás jobbra
W – Mozgás előre
S – Mozgás hátra
Shift – Futás
R – Fegyver újratöltése
Bal egérgomb: Tüzelés
X : Mesterlövész nézet
1: Közelharci fegyverek
2: Pisztolyok
3: SMG
4: Géppisztolyok
5: Mesterlövész puskák
6: Távcső
7: Pénzérme
Ctrl: Lopakodás
G: Tárgy eldobása
F1: PFS/TPS mód váltás
Egérgörgő: Zoomolás
Jobb egérgomb: Inventory
Space: Pickup
E: Interakció
Esc: Menü

B: Eligazító képernyő
M: Térkép
Nyilak: Menü navigálás
Enter: Menüpont elfogadása

V. 3. 2. 3. Xbox360 irányítás
Bal analóg kar: Mozgás
D – Pad: Zoomolás az inventory és térkép használata esetén
Jobb analóg kar: Célzás
Bal trigger: Térkép
Jobb trigger: Újratöltés
L: Lopakodás
R: Elsődleges támadás
Back: Feladatok megnyitása
Start: Pause
A: Egyszer lenyomva: Interakció, nyomva tartva: Akció lista
X: Egyszer lenyomva: Fegyver elrakása/előkapása, nyomva tartva: Inventory megnyitása
Y: Egyszer lenyomva: Eldobás, nyomva tartva: Kilépés a térképből/jelmagyarázat
B: Egyszer lenyomva: Tárgy felvétel, nyomva tartva: Tárgy lista

V. 3. 2. 4. Xbox irányítás
Bal analóg kar: Mozgás
D – Pad: Zoomolás az inventory és térkép használata esetén
Jobb analóg kar: Célzás
Bal trigger: Térkép
Jobb trigger: Újratöltés
L: Lopakodás
R: Elsődleges támadás
Back: Feladatok megnyitása
Start: Pause
A: Egyszer lenyomva: Interakció, nyomva tartva: Akció lista
X: Egyszer lenyomva: Fegyver elrakása/előkapása, nyomva tartva: Inventory megnyitása
Y: Egyszer lenyomva: Eldobás, nyomva tartva: Kilépés a térképből/jelmagyarázat
B: Egyszer lenyomva: Tárgy felvétel, nyomva tartva: Tárgy lista

V. 3. 3. Zene
A Hitman sorozat zenéjét már a kezdetektől Jesper Kyd szerezte, és a hosszú évek alatt sikerült tökéletesen megértenie Negyvenhetes lelkivilágát. Az elektronikus és klasszikus harmóniák keverését remekül oldotta meg, ennek köszönhetően néhány helyen valódi filmszerű élményt nyújt a játék. Külön dicsőség számunkra, hogy a felvételek kis hazánkban készítették el, a Budapesti Szimfonikus Zenekar és a Magyar Rádió Énekkórusának hathatós közreműködésével. Ebben az epizódban Kyd számos korábbi művéhez is hozzányúlt, és belecsempészte a dallamokba az előző részek hangulatát.

V. 4. Fegyverek

V. 4. 1. Közelharci fegyverek
Ha túlságosan közel vagyunk ellenfelünkhöz, nem érdemes a fegyverrel bíbelődni, érdemes inkább ezeket használni. Használatuk elég egyszerű, a támadás gombot lenyomva tartva felkészülünk a csapásra, majd elengedéskor végrehajtódik az akció. Általában a csened gyilkolási módok kötődnek hozzájuk. Akadnak olyanok is köztük, melyet csak bizonyos álruhák esetén hordhatunk magunknál.

V. 4. 1. 1. Baseball Ütő
- Leírás: Közepes sebzést biztosító, csendes fegyver. Nem elrejthető, és használat után véres lesz.
- Lelőhelyek:
  - „A New Life", a garázsban.
  - „Death of a showman", a falon.

V. 4. 1. 2. Kard
- Leírás: Remek kis közelharci fegyver. Nem elrejthető, és elég nehéz úgy használni, hogy az áldozat ne engedjen el egy hangos halálsikolyt.
- Lelőhely: „A Dance with the Devil", Vaana Ketlynnél.

V. 4. 1. 3. Fojtózsinór
- Leírás: Csak hátulról használható. A legcsendesebb gyilkolást teszi lehetővé. Elrejthető. A fémdetektor képtelen kimutatni.
- Lelőhely: Alapértelmezett fegyver.

V. 4. 1. 4. Tűzoltókészülék
- Leírás: Csendes gyilkolást tesz lehetővé, nem elrejthető.
- Lelőhelyek:
  - „Death of a Showman", az irodán kívül.
  - „A vintage year", a kábítószer laborban.

V. 4. 1. 5. Kalapács
- Leírás: Közepesen erős, nem csendes fegyver. Elrejthető, de használat után véres marad.
- Lelőhelyek:
  - „Death Of A Showman", Joseph Clarence irodájában.
  - „A Vintage Year", elszórva.
  - „Curtains Down", a munkásoknál.
  - „Requiem", az egyik kriptában.

V. 4. 1. 6 Sövény vágó
- Leírás: Nagy erejű, csendes gyilkoláshoz kiváló. Nem elrejthető, és véres lesz, miután használjuk.
- Lelőhelyek:
  - „A New Life", a kertésznél.
  - „Requiem", az egyik kriptában.

V. 4. 1. 7. Konyhakés
- Leírás: Igen hatásos, csendes fegyver. El is dobható az ellenség felé. Használata nagyon véres következményekkel jár. Elrejthető.
- Lelőhelyek:
  - A legtöbb konyhában megtalálható.
  - „Requiem", az egyik kriptában.

V. 4. 1. 8. Húsos kampó
- Leírás: Hasonló a konyhakéshez, szintén elhajítható. Véres területet hagy maga után.
- Lelőhely: „A Dance with the Devil", mennyei konyha.

V. 4. 1. 9. Csavarhúzó
- Leírás: Hatásos, csendes eszköz. Elrejtető, de használat után vé-

res lesz.
- Lelőhelyek:
  - „Curtains down", a fénytechnikusnál.
  - „Requiem", az egyik kriptában.

V. 4. 1. 10. Lapát
- Leírás: Csendesen ölő, hatékony fegyver. Nem elrejthető, és használat után véres lesz.
- Lelőhelyek:
  - „Death on the Mississipi", a gépházban.
  - „Till Death Do Us Part", a családi síroknál.
  - „Requiem", az egyik kriptában.

V. 4. 1. 11. Stilleto
- Leírás: Hasonló a konyhakéshez, elhajítható. Elrejthető, de csak igen véres gyilkosságot tesz lehetővé.
- Lelőhely:
  - „A Dance with the Devil", Eve-nél.
  - „Requiem", az egyik őrnél.

V. 4. 1. 12. Sokkoló
- Leírás: Elektromos árammal dolgozik, megbénítja az áldozatot egy kis időre. Akkor hasznos, ha kifogytunk az injekcióstűkből.
- Lelőhely: „Flatline", az őrnél.

V. 4. 2. Pisztolyok

V. 4. 2. 1. Bull.480
- Leírás: Erős pisztoly, ám sanos nem félautomata. Egy tárba hat töltény fér.
- Lelőhely:
  - „A New Life", Vinnie Sinistránál.
  - „Death on the Mississipi", a bandatagoknál.

V. 4. 2. 2. Silverballer
- Leírás: Nagyon kemény, félautomata fegyver. Kilenc töltényt tud egyszerre magába fogadni.
- Lelőhelyek:
  - „Death of a Showman", Scoopnál.
  - „Death on the Mississipi", Skip Muldoonnél.
  - „Murder of the Crows", Mark Purayah Jr-nál.
  - „Dance with the devil", a Cla ügynöknél.

V. 4. 2. 3. Hatlövetű
- Leírás: Nem félautomata, és igen hosszú az újratöltési idő.
- Lelőhely:„Till death do us part", a legtöbb civilnél.

V. 4. 2. 4. SLP40
- Leírás: A játék legelterjedtebb fegyvere. Nagyon könnyű megszerezni, és igen nagy megbízhatóságról tett már tanúbizonyságot. Egy tárba 12 golyó fér.
- Lelőhely: Majdnem minden ellenfélnél.

V. 4. 2. 5. SLP40 hangtompítós
- Leírás: Az SLP40 hantompítóval ellátott változata. Nem igazán elterjedt.
- Lelőhelyek:
  - „Murder of the Crows", Angelina Masonnél.
  - „A House of Cards", Hendrik Shultznál

V. 4. 2. 6. Stubnosed
- Leírás: Elég hosszú ideig tart az újratöltési ceremónia. Félautomata fegyver, egy tárba hat töltény fér.
- Lelőhelyek:
  - „A vintage year", Don Fernando Delgadonál.
  - „Death on the Mississipi", a legtöbb őrnél.

V. 4. 2. 7. Igazi első világháborús pisztoly
- Leírás: Sajnos nem lehet megtartani, pedig igazi kuriózumnak számít. Félautomata, 12 golyót engedélyező tárral.
- Lelőhely:
  - „Curtains Down", a recepciónál, a kabátban.

V. 4. 2. 8. Kellék első világháborús pisztoly
- Leírás: Elég a tűzben, nem megtartható. Hű mása az eredetinek.
- Lelőhely: „Curtains Down", a színész öltözőjében.

V. 4. 2. 9. Módosított 1911
- Leírás: Hasonlít a Silverballerhez. Félautomata, és nem tarthatjuk meg. Mark Parchezzi alapértelmezett fegyvere.
- Lelőhelyek:
  - „Amendment XXV", Mark Parchezzi III-nál.
  - „Requiem", Alexander Caynenél.

V. 4. 3. Géppisztolyok

Igen komoly erőt képviselő fegyverek, nagy tűzerővel, ráadásul mindegyik elrejthető. Közelre ajánlatos, de akár mindennapi használatra is beválhat.

V. 4. 3. 1. SAF SMG
- Leírás: Automata gépfegyver, egyszerre 25 golyóval bír el.
- Lelőhely: „A Vintage Year", a VIP őröknél.

V. 4. 3. 2. MP5
- Leírás: Automata gépfegyver, egyszerre 25 golyóval bír el.
- Lelőhelyek:
  - Richard Delahunt fegyveres kíséreténél.
  - „Amendment XXV", a titkos ügynököknél.

V. 4. 3. 3. MP7
- Leírás: Automata gépfegyver, egykezes, a tárba 25 golyó fér.
- Lelőhely: „A New Life", néhány FBI ügynöknél.

V. 4. 3. 4. MP9
- Leírás: Automata gépfegyver, egykezes, a tárba 25 golyó fér.
- Lelőhely: „Murder of the Crows", a sárga madaraknál.

V. 4. 3. 5. TMP
- Leírás: Automata gépfegyver, egykezes, a tárba 25 golyó fér.
- Lelőhely: „A Vintage Year", Manuel Delgadonál.

V. 4. 4. Shotgun

Ez esetben nem indokolt a többes szám, hiszen mindössze egyetlen, ilyen típusú fegyverrel találkozhatunk a Blood Money végigyűrése során. Főleg közelre használatos, ekkor óriási roncsolásra képes.
- Leírás: Újratöltést igényel minden lövés után, közelre különösen hatásos fegyver. Azokkal az ellenfelekkel nem árt vigyázni, akik

ilyennel közelítenek.
- Lelőhelyek:
  - „A Vintage year", az egyszerű őröknél.
  - „ Till Death do us Part", a legtöbb őrnél.

V. 4. 5. Puskák
Nagyobb hatótávolságokra használatosak, ám főleg akkor van értelmük, ha sorozat módban lövünk. Nem elrejthetők, viszont nagyon nagy irtásokat lehet velük eszközölni.

V. 4. 5. 1, FN 2000
- Leírás: Erős, teljesen automata puska. Szimpla és sorozat mód is lehetséges.
- Lelőhely:
  - „Death on the Mississipi", a személyzeti részeken.
  - „A Dance with the Devil", Anthony Martinez aktatáskájában.

V. 4. 5. 2. M14
- Leírás: Félautomata fegyver, főleg nagyobb, illetve közepes távolságokra jó.
- Lelőhely: „Amendment XXV", a tengerész gyalogosoknál.

V. 4. 5. 3. SG552
- Leírás: Teljesen automata puska. Egy tárba 25 töltény fér.
- Lelőhely: „Murder of the Crows", Mark Purayah szobájában.

V. 4. 6. Mesterlövész puskák
Hatalmas távolságok, extrém pontosság. Ezt nyújtják az ilyen típusú fegyverek. Távcsövét használva kiváló célzás adódik. Fejlövés szinte garantált, ha pontosak vagyunk.

V. 4. 6. 1. Légpuska
- Leírás: Kábító lövedékeket pakolhatunk bele, segítségével ellenfeleket küldhetünk mély álomba. Nem csendes.
- Lelőhely: „A New Life", a kerti magaslesen.

V. 4. 6. 2. Dragunov
- Leírás: Orosz gyártmány. Igen pontos, ám rettentő hangos.
- Lelőhely:
  - „Death of a Showman" pályán.
  - „A Dance with the Devil", Eve irodájában.

V. 4. 6. 3. Elephant gun
- Leírás: A Dragunovnál valamivel gyengébb képességű, ám még mindig nagyon jó kis szerszám.
- Lelőhely: „Till death do us part", LeBlance szobájában.

V. 4. 6. 4. Kazo TRG
- Leírás: Elég gyengén muzsikál, még távcsöve sincs, bár meg kell hagyni, jól néz ki.
- Lelőhely: „Murder of the Crows" Raymond Kulinsky birtokában.

V. 4. 7. Egyéb

V. 4. 7. 1. Tűzőgép
- Leírás: Ellenfelek ellen nem igazán hatásos, inkább csak a móka kedvéért került be a játékba. Jól el lehet szórakozni a civilekkel. Azért az járjon az eszünkben, hogy egy fejlövés akár halálos kimenetelű is lehet.
- Lelőhelyek:
  - „Curtains down", a pincében.
  - „A New Life", a pincében.

V. 5. Fejlesztések

A küldetések sikeres befejezése után lehetőségünk van bizonyos fejlesztéseket elvégeznünk felszerelésünkön. Minden teljesített misszió után újabb és újabb felszerelhető cuccok jelennek meg az upgrade menüben.

V. 5. 1. Silverballer fejlesztések
- Low Velocity Ammo (50,000)
Alacsony sebességű töltény, csendesebb, kisebbet rúg a fegyver, viszont kizárja más töltények használatát.

- Silencer Type 1 (50,000)
Egyes szintű hangtompító. Közepesen hangos, kizárja a kettes szintű hangtompító, valamint a hosszított cső használatát.

- Extra Ammo (75,000)
Plusz töltényhelyek.

- Laser Site (75,000)
Lézeres célzás, közepes pontosság.

- Rail Mount (75,000)
Távcső felszerelésére ad lehetőséget.

- Magnum Ammo (100,000)
Spéci töltények, áthatolnak az ajtókon, viszont jobban visszarúg a fegyver, ez által nehezebb a célzás. Kizárja más lőszer használatát.

- Dual Action (100,000)
Két fegyver, dupla móka. Jobban visszarúg.

- Long Slide (100,000)
Hosszított cső, pontosabb célzás, kizárja a hangtompító használatát, kevésbé rúg a fegyver.

- Red Dot Sight (150,000)
Kis piros pont az áldozatok testén, kismértékű zoomolási lehetőség, Rail Mountra szerelhető fel, kizárja a távcső használatát.

- Large Clip (150,000)
Megnövelt tár, dupla kapacitás.

- Silencer Type 2 (200,000)
Maximális hangtompítás, kizárja az egyes szintű hangtompító, valamint a hosszított cső használatát.

- Full Auto Fire (200,000)
Gyorstüzelő, megnövelt tárat igényel. Jobban visszarúg.

- Scope type 1 (200,000)
Tácső, közepes zoomolási lehetőség, óriási pontosság, rail mount szükséges.

V. 5. 2. Shotgun fejlesztések
- Flechette Ammo (50,000)
18 nyíllövedék, kisebb roncsolás, precíz, kizárja más töltény használatát.

- Butt Stock (50,000)
Precíz, kisebb visszarúgás.

- Extra Ammo (75,000)
Két plusz tár hozzáadása.

- Reload Boost (75,000)
Gyors újratöltési lehetőség.

- 12 Gauge Slugs (75,000)
12-es kaliberű töltény, maximális roncsolás, kizárja más lövedék használatát.

- Rail Mount (100,000)
A vörös pontos célzási rendszer előkövetelménye.

- Short Barrel (100,000)
Rövidebb cső, nagyobb roncsolás, kevésbé pontos. Kizárja a hangtompító használatát.

- Laser Sight (150,000)
Lézeres célzás, közepes pontosság.

- Magazine (150,000)
Négy extra töltény, megnövelt tűzerő.

- Red Dot Sight (200,000)
Maximális pontosság, rail mount szükséges.

- Silencer Type 1 (200,000)
Közepes zajtompítás, kizárja a rövidebb cső használatát.

V. 5. 3. SMG fejlesztések
- Butt Stock (50,000)
Precíz, kisebb visszarúgás.

- Low Velocity Ammo (50,000)
Alacsony sebességű töltény, csendesebb, kisebbet rúg a fegyver, viszont kizárja más töltények használatát.

- Extra Ammo (75,000)
Két extra tár.

- Rail Mount (75,000)
A vörös pontos célzó rendszer előfeltétele.

- Magnum Ammo (75,000)
Spéci töltények, áthatolnak az ajtókon, viszont jobban visszarúg a fegyver, ez által nehezebb a célzás. Kizárja más lőszer használatát.

- Rapid Fire (100,000)
Extrém tűzerő, nagyobb visszarúgás.

- Short Barrel (100,000)
Rövidebb cső, nagyobb roncsolás, kevésbé pontos. Kizárja a hangtompító használatát.

- Silencer Type 1 (100,000)
Egyes szintű hangtompító. Közepesen hangos, kizárja a kettes szintű hangtompító, valamint a rövidebb cső használatát.

- Laser sight (150,000)
Lézeres célzás, közepes pontosság.

- Double clip (150,000)
Gyors újratöltést biztosít.

-Silence Type 2 (200,000)
Maximális hangtompítás, kizárja az egyes szintű hangtompító, valamint a hosszított cső használatát.

- Red Dot Sight (200,000)
Maximális pontosság, rail mount szükséges

V. 5. 4. M4 fejlesztések
- R.I.S Handguard (50,000)
Speciális markolat, elengedhetetlen a fejlesztésekhez.

- Low Velocity Ammo (50,000)
Alacsony sebességű töltény, csendesebb, kisebbet rúg a fegyver, viszont kizárja más töltények használatát.

- Butt Stock (50,000)
Precíz, kisebb visszarúgás.

- Extra Ammo (75,000)
Két extra tárhely.

- Laser Sight (75,000)
Lézeres célzó rendszer, közepes pontossággal.

- Rail Mount (75,000)
Távcső előfeltétele.

- Amour Piercing Ammo (75,000)
Erősebb töltények. Áthatol az ajtókon, nagyobbat sebez, kizárja a többi töltény típust.

- Silencer type 1 (100,000)
Egyes szintű hangtompító. Közepesen hangos, kizárja a kettes szintű hangtompító használatát.

- Pistol Grip (100,000)
Különleges markolat, megbízhatóbb, stabilabb. RIS Handguard jelenlétét igényli.

- Double Clip (150,000)
Dupla tár, rövidebb újratöltési idő, kizárja a Drum magazine használatát.

- Red Dot Sight (150,000)

Kis zoomolási lehetőség, viszont nagy precizitás. Rail mount szükséges hozzá, kizárja a távcső használatát.

- Silencer Type 2 (200,000)
Maximális hangtompítás, kizárja az egyes típus használatát.

- Dum Magazine (200,000)
Száz töltény, kemény visszarúgás, kizárja a Double Clip használatát.

- Scope Type 1 (200,000)
Szabványos távcső, különlegesen precíz, rail mount szükséges, kizárja más, célzást segítő rendszer használatát.

V. 5. 5. WD 2000 fejlesztések
- Low Velocity Ammo (50,000)
Kisebb zajjal járó lövedék, kisebbet rúg vissza, kizárja más töltény típus használatát.

- Double Capacity Clip (50,000)
Dupla tárkapacitás, nagyobb tűzerőt biztosít, kizárja más töltény típus használatát.

- Extra Ammo (75,000)
Egy plusz tár.

- Scope Type 1 (75,000)
Közepes zoomolási lehetőség, nagy pontosság, kizárja más távcső típus használatát.

- Lightweight Frame (75,000)
Ultrakönnyű darabok, a részeket könnyebb szállítani.

- Silencer Type 1 (100,000)
Közepes hangtompítás, kisebb sebzés, kizárja a kettes típusú hangtompító használatát.

- Amour Piercing Ammo (100,000)
Erősebb töltények. Áthatol az ajtókon, nagyobbat sebez, kizárja a többi töltény típust.

- Extra Ammo (150,000)
Két extra tár, minden tárat megnövel.

- Carbon Fibre Barrel (150,000)
Kisebb visszarúgást, illetve nagyobb pontosságot biztosít.

- Bolt Action (150,000)
Nagy pontosságot biztosít, Light frame jelenlétét igényli. Kizárja más tárbővítmények használatát.

- Silencer Type 2 (200,000)
Maximális hangtompítás, kisebb roncsolás, kizárja az egyes típusú hangtompító használatát.

- Scope Type 2 (200,000)
Maximális zoomolási lehetőség, extrém precizitás, kizárja más távcső típus használatát.

Felszerelés
- Pain Killers (50,000)
Fájdalomcsillapítók, kis mértékű életerő növelést tesznek lehetővé.

- Zoom Binoculars (50,000)
Többlépcsős zoomolási fejlesztés, egyre javuló képet adnak, távolságszámláló beépítve.

- Improved Lockpick (50,000)
Továbbfejlesztett zárfeltörő eszközök, huszonöt százalékkal gyorsabban végezhetünk.

- Kevlar Vest (75,000)
Páncél mellény, a sebzés tizenöt százalékát felfogja, viszont átöltözéskor automatikusan elveszítjük.

- Enhanced Detonator (75,000)
Nagy hatósugarú detonátor.

- Adrenaline (100,000)
Életerő növelést tesz lehetővé.

- Flak Vest (100,000)
Páncél mellény, a sebzés harmincöt százalékát felfogja, átöltözéskor ezt is elveszítjük.

- Extra Mine (100,000)
Egy extra RU-AP aknát biztosít.

- Cratt Shultz Lockpick (150,000)
Továbbfejlesztett zárfeltörő eszközök, ötven százalékkal gyorsabban végezhetünk.

- Foil padded suitcase (150,000)
Fémdetektorok által nem érzékelhető aktatáska.

- Flexible Flak Vest (200,000)
Páncél mellény, a sebzés harmincöt százalékát felfogja, átöltözéskor nem veszítjük el.

V. 6. Küldetés értékelés

A missziók végeztével az alábbi értékeléseket mutatja meg a program:

V. 6. 1. Mission Stats
- Total Kills – Halálos áldozatok száma
- Shots Fired – Lövések száma
- Shots Hit – Talált lövések száma
- Close Combat Kills – Közeli kivégzések
- Accidents - Balesetek
- Headshots – Fejlövések
- Bodies Found – Megtalált hullák
- Covers Blown – Leleplezett álcák
- Witnesses - Szemtanúk
- Caught On Camera – Felvéve a biztonsági kamerák által

V. 6. 2. Notoriety Rating
- Balance $ - Egyenleg
- Noise - Zajkeltés
- Violence - Erőszak
- Mission Time – A küldetés ideje
- Your Rating - Értékelés
- Your Notoriety – Hírhedtség mértéke

V. 6. 3. Money Earned
- Balance $ - Egyenleg
- Mission Rating – Küldetés értékelés
- Objectives - Feladatok
- Rating Bonus – Értékelés bónusz
- Damage Control - ?
- Suit Retrieval - Ruhafelhasználás
- Custom Weapon Retrieval - ?
- Total Money Earned – Összes pénz

V. 6. 4. Bribes
- Bribe Civilians(50,000) – Civilek lefizetése, 15 ponttal csökkenti a hírhedtséget
- Bribe Chief Of Police(100,000) – Rendőrfőnök megvesztegetése, 40 ponttal csökkenti a hírhedtséget
- Acquire A New Identity(200,000) – Új személyazonosság felvétele, 100 ponttal csökkenti a hírhedtséget

V. 7. A szereplők

V. 7. 1. Alexander Leland Cayle
A zseni és az őrült alig észrevehető határán egyensúlyozó férfi: Befolyásos és gazdag családból származik. Sajnálatos módon ígéretes politikai és kutatói karrierje törést szenvedett, mikor egy munkahelyi baleset miatt deréktól lefelé megbénult, ez azonban nem akadályozta meg abban, hogy kiváló tanácsadóvá és üzletemberré váljon. Gyanúja szerint az őt tolószékbe kényszerítő baleset valójában merénylet volt, ám ezt nem soha nem tudta bebizonyítani. Éppen ezért kezdte el a bérgyilkosok világát tanulmányozni, és mára elmondható, hogy szakértővé vált a témában.

V. 7. 2. Diana
Az egyetlen kapocs Negyvenhetes és az Ügynökség között. Hitman életében fontos szerepet játszik, hiszen ő küldi neki a célpontok adatait, ő tartja a küldetés előtti eligazításokat. Habár a szervezetben betöltött szerepe ismeretlen, azért az elég gyanús, hogy rengeteg, sokszor titkosított információhoz könnyedén hozzáfér.
A kulcsszó közöttük a bizalom, bár még sosem találkoztak. Ha Diana figyelmezteti, negyvenhetes biztos lehet abban, hogy hamarosan csőstül jön a baj. Az International Contract Agency nevű szervezetről ha lehet, még kevesebbet lehet tudni, mint Dianáról. Annyi bizonyos, hogy a világ minden pontján vannak megrendelőik, és nem Negyvenhetes az egyetlen ügynökük.

V. 7. 3. Mark Parchezzi III, alias Az albínó
Igen nagy hasonlóság van közte és Negyvenhetes között, és nem csak külsőleg. Parchezzi feladata a kezelhetetlen bérgyilkosok likvidálása, tehát munkájához igen nagy szakértelem és profizmus is társul. Az álcázás nagymestere, szintén klón.

V. 7. 4. Mohammed bin Faisal Al-Khaifa sejk
Ha elintéznivalója van az Egyesült Államokban, a sejk mindig Las Vegast választja helyszínéül. Az Arpix nevű arab gyógyszercég (aha, persze) első embereként óriási hatalommal bír, köszönhetően a rengeteg állami megrendelésnek. Imádja a szerencsejátékot. Bentley autócsodák alkotta karavánnal mozog, hűséges testőrei pedig minden áron megvédik őt. Élvezi az életet: a legjobb szivarok, a legjobb borok, a legjobb ételek, és persze a legjobb csajok. Mindenből csakis a legjobbat.

V. 7. 5. Margeaux LeBlanc, az Özvegy
Úgy tűnt, a lánynak minden összejött az életben: csinos, gazdag ősökkel rendelkezik, vőlegénye pedig Mississippi állam egyik legbefolyásosabb családjából került ki. Az esküvő az utolsó részletekig meg van tervezve, csak remélni tudják, hogy nem sül el semmi balul. Ám ők egyelőre olyan dolgokra gondolnak, hogy esetleg összecsuklik az esküvői torta. Talán a lány mégsem erre vágyott, és titokban más életet kíván magának?

V. 7. 6. Skip Muldoon
Az Emily nevű, főleg turisták által kedvelt gőzös büszke kapitánya igazi ínyenc. Imád enni, és ha nem az embereit tartja szem előtt, a fedélzeten nézelődik. Skip üzleti kapcsolatokat tart fenn a Crabszigeteki fiúkkal, akik valamilyen módon a rokonai, bár azt nem sokan tudják, milyen szálak fűzik össze őket.

V. 7. 7. Vinnie Sinistra, a Szemtanú
A kubai származású egykori díler most a tanúvédelmi program minden kényelmét élvezi. Spicli lett, ezért a rendőrség megkegyelmezett neki, és nem állította bíróság elé. Három társát már megölték, tehát mostanában elég ideges hangulatban telnek napjai. Totális paranoid, és erre minden oka megvan. Hiszen tudjuk, mi a besúgók sorsa.

V. 7. 8. A „madár" terroristák
Senkit ne tévesszen meg az ártalmatlannak tűnő jelmez, a benne lakozók ugyanis éppen ezt akarják. Két bérgyilkos és vezetőjük rejtőzik a maskara alatt. Nem ismernek irgalmat, és folyamatos kapcsolatban állnak egymással. A közeledő elnökválasztás kissé felpörgette őket...

V. 8. A helyszínek

V. 8. 1. Párizs
Egy esős téli délutánon a párizsi operaházban Puccini operájának, a Toscának folyik a próbája. A munkások éjt nappallá téve dolgoznak, hogy minden tökéletes legyen a rohamosan Az épületben jó néhány turista is tartókodik, akik idegenvezetőjük felbukkanására várnak, hogy az megmutassa nekik az operaház nevezetességeit, különösképpen a jelenleg éppen felújítás közeledő premier éjszakájára, a színészek ugyanezt teszik, szerepüket próbálják a színpadon. alatt álló Nagy Csillárt is.

V. 8. 2. Sziklás-hegység
Karácsony este van, és egy nagyobb társaság ünnepelni gyűlik össze a híres pornócézár otthonában, Wandalandben. Kívülről tökéletes partinak tűnik. Odakinn szállingózik a hó, A Mikulás jókedvű (köszönhetően a jó adag alkoholnak), és néhány befolyásos vendég

nagy izgalmak közepette az ajándéknak szánt hölgyek ruháját bontogatja a fa alatt. A biztonsági kamerák azonban nem hazudnak: a területen két illetéktelen is tartózkodik, egy hölgy és egy férfi. Egyikük neve sem szerepel a meghívottak listáján. Akkor vajon mi célból jöttek?

V. 8. 3. Las Vegas
Ha igazán nagyban akarsz játszani, a Shamal kaszinóban a helyed. Az Ezeregyéjszaka Meséibe repítő szálloda és játékbarlang komplexum a világ minden részéről vonzza a tehetős üzletembereket, megrögzött játékosokat. Az igazán nagy dobások azonban a színfalak között zajlik. A zárt ajtók mögött piszkos ügyletek tömkelegét bonyolítják le.

V. 8. 4. Mississippi
Legendák keringenek a déli emberek vendég- és hazaszeretetéről, zenéjükről, történelmi múltjukról. Híresen konzervatívak, a rasszizmus máig sok helyen virágkorát éli. A Mississipi folyó jellegzetes, hordalékkal telítődött vize keresztülhömpölyög az egész államon. Rossz hírük van viszont a különböző helyi bandáknak, akik sötétedés után élednek, és rajzanak ki portyázni.

V. 8. 5. San Diego, külváros
A békés és nyugodt kertváros lakói a környék hangulatához hasonlóan kedves emberek. Mindennap kocognak, szomszédaikkal jóba vannak, igazi stresszmentes életet élnek. Néhány hete azonban új lakó költözött a környékre, akinek meglehetősen furcsa dolgai vannak.

V. 8. 6. Vidámpark
Az egykor szebb napokat látott szórakoztató komplexum egy súlyos óriáskerék baleset miatt vesztette el hírnevét, manapság gyakorlatilag teljesen kihalt, kábítószer-kereskedők birtokolják, és terjesztik „igéjüket". Az áldozatok családjai azonban nem felejtenek. Végtelen elkeseredésükben bármire képesek, hogy valamiképpen elégtételt vegyenek a korrupt tulajdonoson.

V. 8. 7. Madri Gras karnevál
A világ egyik legnagyobb múltra visszatekintő dzsemborija minden évben látogatók százezreit vonzza. Óriási mulatság, fenomenális atmoszféra, jelmezek tömkelege. Egy bérgyilkos nem is álmodhatna ideálisabb helyszínről.

V. 9. Stratégiák

V. 9. 1. Hogyan legyünk silent assasinek?
Íme a legfontosabb dolgok, amiket be kell tartanunk ahhoz, hogy minden küldetésünket Silent Assassin ranggal fejezzünk be.

1. Ne öljünk meg ártatlanokat, legyen az akár civil, akár fegyveres rosszfiú. Az elkábításuk sokkal inkább ajánlott.

2. Ne hívjuk fel magunkra a figyelmet, vagyis ügyeljünk arra, hogy az őrök ne fújjanak riadót. Mindig figyeljünk a kis csíkot, nehogy átforduljon vörösbe, ne fedezzenek fel, miket csinálunk munka címszó alatt. Ha vörösbe vált, hamarosan lebukunk, ekkor a legjobb, ha elölről kezdjük a pályát, vagy betöltünk egy kedvezőbb mentést.

3. A testeket alaposan rejtsük el. Ha ismerjük a konténerek helyét, valamint az őrjáratok útvonalát, nem lehet gondunk.

4. Amennyiben lehetséges, próbáljuk a küldetéseket egyetlen pisztolylövés nélkül végig vinni. Szinte minden pályán lehetséges baleseteket organizálni.

5. A célpontok halála után vegyük vissza öltönyünket, ez nagyon fontos az SA rang eléréshez.

6. Minden feladatot csináljunk meg, a kötelezőeket, és az opcionálisokat is.

7. Legyünk türelmesek. Egy jól kivitelezett akció igen sok időt kíván. Ha kapkodunk, annak borítékolhatóan tűzpárbaj lesz a vége.

V. 9. 2. Álcázás
Sokszor, ha elkábítunk, vagy neadj'isten megölünk egy ellenfelet, felvehetjük az áldozat ruháját. Ha nincs kedvünk lopakodni, vagy épp türelmetlenek vagyunk, használjuk ki ezt a lehetőséget. Sokkal jobb nyugodtan, feltűnés nélkül mászkálni a terepen, mint lopakodni. Ne feledjük azonban, hogy a testeket nagyon alaposan rejtsük el, mert ha találnak egy levetkőztetett hullát, könnyen kikövetkeztetik, mi is történt itt, s hamar lelepleződünk!

V. 9. 3. Tiltott területek
A játékban előfordulnak bizonyos területek, szobák, kertek, ahova nem léphetünk be. Könnyen azonosíthatóak ezek a helyek, ugyanis minden esetben egy ellenfél fog hozzánk sietni, és finoman közölni fogja velünk, hogy most akkor húzzunk a bánatba, ha nem akarunk nagyobb balhét. Ilyenkor jobb engedelmeskedni. Ezek a momentumok nem befolyásolják a Silent Assassin rang elérését, és gyakran arra utalnak, hogy valamilyen álruha után kell néznünk.

V. 9. 4. Testek elrejtése
Ennél a kimondottan kényes műveletnél nagyon kell figyelnünk. Soha ne rejtsünk hullát olyan helyre, ahol csak egy pici esélye is van annak, hogy felfedezi valaki. Legjobbak erre a célra a pont megfelelő méretű ládák, de remek rejtekhelynek számítanak a vécé kabinjai is.

V. 9. 5. Motozás
Előfordulhat, hogy egy fontoskodó őr meg szeretne motozni minket. Ha van nálunk fegyver, szaladjunk el, még mielőtt elindulna felénk, és szabaduljunk meg a gyanús tárgyaktól. A legtöbb esetben csak elveszik a tiltott dolgokat, ha azonban pechesek vagyunk, és egy kisebb hadseregnek elegendő harci eszközzel akarunk beséta lni egy szigorúan őrzött objektumba, akár le is lőhetnek. Természetesen a bőröndben be lehet csempészni a mesterlövész puskát, a kézifegyverek esetében pedig használhatók zöldséges ládák, szerszámosdobozok is.

V. 9. 6. Lopakodás
A negyvenhetes talán hamarabb tanult meg lopakodni, mint járni, legalábbis szakértelme erre utal. Ha oson, nincs ember, aki észrevenné. Feltéve, ha a játékos helyesen irányítja. Ha ebbe a módba váltunk, osonni kezdünk, szinte teljesen hangtalanul. Természetesen hátulról próbálkozzunk a meglepetéssel, valamint óvatosan

bánjunk a mozgó célpontokkal, ezek ugyanis hirtelen szoktak megfordulni, aztán általában valami ránk nézve különösen káros dolgot tesznek (sikítás, vagy támadás). Amennyiben nem használunk lopakodást, a célpontok felénk fordulnak, amint a közelükbe érünk. A mozgó emberkéket se nehéz elkapni, elég ha kifigyeljük útvonalukat. Mindig ugyanarra mennek, és gyakran hosszabb-rövidebb időre meg is állnak pihenni.

V. 9. 7. Csendes gyilkolás

Mivel alapvetően nem rambók vagyunk, nagyon fontos tisztában lennünk azokkal a módszerekkel, amik segítségével észrevétlenül, gyorsan, és csendben végezhetünk ellenfeleinkkel.

1. Elkábítás/mérgezés: Minden küldetésre automatikusan kapunk két injekciós tűt, amelyben kábító hatású anyag van. Ezt valakibe, vagy valamibe fecskendezve hosszan tartó hatást érhetünk el, és mégse gyilkoltunk. Arra vigyázzunk, hogy ne lásson meg senki, amikor épp egy ilyet markolászunk, illetve nehogy összekeverjük a másik, halálos injekcióval.

2. Tarkóütés: Ha túl közel vagyunk leendő áldozatunkhoz, nem tudjuk elsütni fegyverünket, csak egy jó nagyot rásózni a fejére. Ezt kihasználhatjuk, ha odalopakodunk valaki mögé, elővesszük pisztolyunkat, és alaposan fejbe vágjuk. Nem kell mondanom, hogy vigyázzunk a szemtanúkkal, ugye?

4. Fojtózsinór: A klasszikus kedvenc, minden bérgyilkos fegyvertárában megtalálható. Alapos, gyors, és nem is kerül sokba, mondjuk ki nyíltan: ingyenes. Előfordul, hogy el lift tetejéről is elkaphatunk valakit, hősünk ekkor szépen felhúzza őt a felvonó tetejére, ahogy egy úriemberhez illik.

5. Balesetek: Kétségkívül a játék legizgalmasabb és legélvezetesebb része, mikor csapdát állítunk. Akár a gazfickó fejére pottyantunk egy tompa tárgyat, akár elegánsan kilökjük őt a hetvenedik emeletről, mindig remek móka. És ami még fontosabb: egyenes út a Silent Assassin rang felé.

Hírhedtség

Inkognitónk megőrzése érdekében egyértelmű, hogy óvakodnunk kell attól, hogy felismerjenek, és ennek elkerüléséért mindent meg kell tennünk. A játékosok ebben a játékban lehetőséget kapnak arra, hogy minden nyomot eltüntethessenek maguk után. A hullák elrejthetők az erre a célra kiválóan alkalmas dobozokba, és ládákba, esetleg mélyedésekbe, a biztonsági kamerák felvételeit tartalmazó kazettát pedig ellophatjuk. Ha hagyjuk hírhedtségi szintünket szabadon burjánzani, a küldetések végeztével elénk lökött újság fantomképe egyre jobban fog ránk hasonlítani, és könnyen előfordulhat az a kínos incidens, hogy egy járókelő felismer, és ennek örömére sikoltozni kezd.

V. 9. 8. Általános tippek

Mark Pariah és Mark Parchezzi valószínűleg ugyanolyan klónok, mint mi vagyunk. Konkrét bizonyíték ugyan nincs a feltételezésre, de a nevük, külsejük hasonlósága magáért beszél. A mark sorozat többi tagjával könnyen lehet, hogy fogunk még találkozni a jövőben...

Ha célkeresztünk egy tereptárgyra nézve pirossá változik, azt jelzi, hogy az adott tárgy megmérgezhető.

Használjuk bátran a térképet, különösen az ellenfelek útvonalának meghatározására. Sajnos ahogy közeledik a végső leszámolás, a térképek egyre hiányosabbak lesznek, illetve a komolyabb nehézségi fokozatokon szintén.

Ne higgyük, hogy sikerül akár egy küldetést is első alkalommal befejeznünk. Mindig alaposan térképezzük fel a terepet, még ha el is bukjuk az első néhány próbálkozást.

Mindig fejlövésre menjünk! Ha egy ellenséget csak megsebesítünk, az nagy valószínűséggel óbégatni kezd, vagy fedezékbe vonul, esetleg riadót fúj a többieknek.

Ha jelzést kapunk, hogy belekerültünk a tévébe, vagyis a biztonsági kamera rögzítette arcunkat, minden esetben szerezzük meg a kazettákat.

A használható upgradek közül a legajánlottabb a hangtompító.

Ha látjuk, hogy rohamosan fogy a tár, keressünk egy olyan helyet, ahol fedezékben lehetünk, amíg újratöltünk.

A játék menüje igen látványosan van megoldva, ugyanis egy temetést, egészen pontosan a negyvenhetes halotti ceremóniáját mutatja be. A kezdet kezdetén egészen sokan ülnek a ravatal körül, ám talán nem árulok el nagy titkot, ha elmondom, ezek a fickók bizony leendő áldozataink. Ahogy egyre haladunk előre, úgy fognak egyre kevesebben üldögélni holttestünk közelében.

A nagy vörös démonfej, amit ráejtünk a gengszter fejére a „Death of a showman" pályán, visszaköszön a „Dance with the devil" misszióban, még pedig egy maszkban, amit a pokol buliban kell használnunk.

Egy érdekes rang, a „Murderous Manicurist" is szerepel a játékban, a sors furcsa fintora miatt azonban egyetlen játékos sem érheti el. Ehhez ugyanis a körömvágó ollóval kellene legyilkolnunk a jónépet, amit végül kihagytak a készítők.

Fernando Delgado valójában egy spanyol nemzetiségű színész, Carmine Desalvo pedig egy szereplő a Walker, a texasi kopó című legendás sorozatból.

Amikor annyira lecsökken az életerőnk, hogy mindent lassított felvételben látunk magunk körül, gyorsan lőjünk pontosan fejbe három ellenfelet, és hősünk feltámad. Igaz, nem lesz maximális ereje.

Amikor egy ellenfelünk megleli eldobott fegyverünket, mindig ugyanazt teszi, nevezetesen bepakolja az örök szobájában található ládába, vagy hasonló konténerbe. Ez különösen a washingtoni pályán hasznos, ahol ezzel a módszerrel csempészhetjük be fegyverünket az épületbe. Ha a gazfickók hullát találnak, zsákba teszik, a fegyvereit pedig ugyancsak beteszik a kedvenc szobájukba.

A legtöbb küldetés során találkozhatunk rádióval. Érdekes lehet belehallgatni a műsorba, legtöbbször ugyanis az elnökválasztás eseményeiről van szó.

Ha a táncolós pályákon (Murder of crows, Till death do us a part) kicsit szabadjára engedjük kopasz barátunkat, vagyis a tánctér közepén hagyva nem nyúlunk a billentyűzethez/kontrollerhez, rövid idő elteltével maga is riszálni kezdi csípőjét.

Nem feltétlenül kell közel mennünk egy ajtóhoz, ha ki akarjuk nyitni, némelyikbe elég, ha belelövünk. Ha zárt ajtóval tesszük ugyanezt, nyithatóvá válik.

Néhány márkanév, ami feltűnik a játékban: Old Fartz "Baked Beans", "Bobo Cola", "Yummy Cola", "Freedom Snacks", "101 Vodka", "Super Diva" (smink), "Great Grip" (gumik).

Az erőszakos halált halt testek eltávolítása közben vörös csíkot hagynak maguk után, ám ez nem igazán tűnik fel senkinek.

Ha egy fegyvertelen személy fenyegetve érzi magát, bármely közelében lévő fegyvert felkap gondolkodás nélkül.

A pályákon található számítógép monitorok többségén éppen a Hitman: Blood Money honlapja látható. Ugyancsak több helyen előfordul az ICA, az Ügynökség hivatalos magazinja is.

A kamerákat ki is lőhetjük, így nem kell szenvednünk a kazetták megszerzésével.

A játékban gyakran előfordulnak pikáns részek. Először a „The new life" misszióban. Ha felvesszük a medence manager srác gúnyáját, az ex-gengszter felesége hamarosan speciális szolgáltatásokra vágyik majd. A „You better watch out" vad orgiájában is találunk némbert, aki ránk szomjazik, még pedig a piros falakkal díszített helyiségben. Nem igazán éri meg összefeküdni vele, ugyanis az első adandó alkalommal megpróbál minket eltenni láb alól. A harmadik esély egy felhevült menetre a „Dance with the devil" pályán adódik. Az énekesnő Eve, ha éppen nem énekel, pasikra vadászik, és hát ki lehet jobb numera egy buliban, ha nem a mi magas, kopasz, ha gúnyosak akarunk lenni, jólfésült barátunk.

Érdekesség, hogy negyvenhetes néha használ nyakkendőtűt, néha pedig szabadon lifeg a díszes ruhadarab.

V. 9. 9. Rangsorolások

A játék során az alábbi rangokat gyűjthetjük be.

- Armed Madman
- Assailant
- Assassin
- Beelzebub
- Berserker
- Chirurg
- Cleaner
- Clumsy Killer
- Contract killer
- Deranged Slayer
- DrDeath
- Electrocuter
- Eraser
- Evil Eye Gouger
- Exhibitionist
- Expert
- Fierce Offender
- Frenzied Firefighter
- Gangster
- Garrotteer
- Ghost
- Hired killer
- Hitman
- Hoodlum
- Insane Florist
- Insurance Agent
- Invisible Killer
- Killer
- King of the Jungle
- Lean Killer
- Loose Cannon
- Lunatic
- Mad Butcher
- Madman
- Man In Black
- Maniac
- Mass Murderer
- Messy Murderer
- Mobber
- Mugger
- Murdere:
- Murderous Manicurist
- Needle Pumper
- Perpetrator
- Phantom Killer
- Pianoman
- Prince of Darkness
- Professional
- Psychopath
- Raging Bluecollar
- Russian Hare
- Serial Killer
- Shadow Killer
- Silent Assassin
- Slugger
- Skull Splitter
- Sociopath
- Specialist
- Stalker
- Sushi Chef
- Swashbuckler
- Terrorrist
- Thug
- Undertaker
- Violent Criminal
- Violent Thug:

V. 10. XBox360 különleges jutalmak

Az XBox 360 verzió különlegessége, hogy tartalmaz jó néhány „unlockolható", vagyis csak bizonyos kritériumok teljesítése után elérhető jutalmakat. Nem mindegyik a szó szoros értelmében vett jutalom, néhány csak a dicsőségről szól. Minden vázolt elvárás megvalósítása után játékpontokat kapunk. A cél az, hogy összegyűjtsük a Blood Money összes pontját, ami éppen ezer. Összesen huszonnégy cél vagy jutalom van a játékban, melyek közül az utolsó hat „titkos", vagyis addig még csak részleteket sem lehet megtudni róla, amíg az előző tizennyolcat meg nem csináltuk.

1. First Mission Complete (25 pont)
Kritérum: A "Death of a Showman" küldetés teljesítése.

2. Tier 2 Kruger Schmidt (5)
Kritérium: Ezek a fegyver fejlesztések a játék folyamán folyamatosan érhetőek el.

3. Tier 3 Kruger Schmidt (15)
Kritérium: Ezek a fegyver fejlesztések a játék folyamán folyamatosan érhetőek el. .

4. Tier 4 Kruger Schmidt (20)
Kritérium: Ezek a fegyver fejlesztések a játék folyamán folyamatosan érhetőek el.

5. Fully Customized Silverballers (25)
Kritérium: Minden lehetséges fejlesztés megszerzése a Silverballer fegyverhez.

6. Fully Customized SP12 Shotgun (25)
Kritérium: Minden lehetséges fejlesztés megszerzése a shotgunhoz. Minden nehézségi szinten külön ki kell váltanunk!

7. Fully Customized SMG Tactical (25)
Kritérium: Minden lehetséges fejlesztés megszerzése az SMG-hez. Minden nehézségi szinten külön ki kell váltanunk!

8. Fully Customized M4 (25)
Kritérium: Minden lehetséges fejlesztés megszerzése az M4-eshez. Minden nehézségi szinten külön ki kell váltanunk!

9. Fully Customized W2000 Sniper (25)
Kritérium: Minden lehetséges fejlesztés megszerzése az M4-eshez. Minden nehézségi szinten külön ki kell váltanunk!

10. Rookie Mode Complete (25)
Kritérium: Az „Amendment XXV" küldetés teljesítése rookie nehézségi fokozaton. AZ utolsó, „Requiem" nevű pálya teljesítése nem szükséges.

11. Normal Mode complete (50)
Kritérium: Az „Amendment XXV" küldetés teljesítése normal nehézségi fokozaton. AZ utolsó, „Requiem" nevű pálya teljesítése nem szükséges.

12. Expert Mode Complete (75)
Kritérium: Az „Amendment XXV" küldetés teljesítése expert nehézségi fokozaton. AZ utolsó, „Requiem" pályát nem kell teljesíteni.

13. Professional Mode complete (150)
Kritérium: Az „Amendment XXV" küldetés teljesítése professional nehézségi fokozaton. AZ utolsó, „Requiem" nevű pálya teljesítése nem szükséges.

14. Silent Assassin (25)
Kritérium: Bármelyik küldetés teljesítése Silent Assassin értékeléssel.

15. Normal Silent Assassins (25)
Kritérium: Öt küldetés teljesítése Silent Assassin értékeléssel, normal nehézségi szinten. A legkönnyebbnek tűnő pályák erre a következők: A Vintage Year (első), A New Life (negyedik), You Better Watch Out... (hatodik), Till Death Do Us Part (nyolcadik), House of Cards (kilencedik).

16. Expert Silent Assassins (50)
Kritérium: Öt küldetés teljesítése Silent Assassin értékeléssel, expert nehézségi szinten.

17. Professional Silent Assassins (100)
Kritérium: Öt küldetés teljesítése Silent Assassin értékeléssel, professional nehézségi szinten.

18. 47 Kills (20)
Kritérium: Pontosan 47 gyilkosság, bármelyik pályán, bármelyik nehézségi fokozaton. Íme egy kis segítség: Fejlesszünk ki mindent az SMG és M4 fegyverekhez, és kezdjük el a „Murder of the Crows" küldetést, ezen a szinten ugyanis rengeteg potenciális áldozatot találhatunk. Ne az utcán ődyelgő tömegre gondoljunk, hanem a speciális karakterekre:pultosok, recepciósok, részegek, rendőrök, testőrök, sárga madarak. Ezek száma jóval ötven felett van, nem érdemes tehát bántani a „civileket". A legjobb az, ha a hotelben kivégzünk néhány embert, majd a beszaladó rendőröket leszedjük valamelyik gépfegyverrel. Ha érzésünk szerint közelítünk a negyvenhez, mentsünk, lépjünk ki. Olvassuk el a statisztikákat, hogy hány embernél járunk, majd töltsük vissza állásunkat. Ne felejtsük el a fő célpontokat is beleszámolni! Őket muszáj megölnünk, hiszen csak így teljesíthetjük a pályát.

19. Accidents Do Happen (20)
Kritérium: egy „véletlen" baleset megrendezése és elkövetése, vagyis olyan gyilkosság, ami nem tűnik annak. A "Curtains Down" és a "You better watch out" pályákon is biztosan van szerencsénk ilyenhez.

20. Special Rating (20)
Számos különleges rangot elérhetünk a játék folyamán, ezek általában valamilyen poénos nevet kaptak, és általában akkor jönnek elő, mikor a legtöbb gyilkosságunkat ugynazzal az eszközzel követtük el. Például ha mindenkit tűzoltó baltával mészárolunk le, megkapjuk a hangzatos Kattant Tűzoltó címet. Ha konyhakéssel aratunk, akkor a Dzsungel Királyai leszünk. Érdemes velük elszórakozni, a készítők igen frappáns rangsorolásokat találtak ki.

21. High Roller (50)
Kritérium: Ötmillió dollár összegyűjtése. A küldetések teljesítése után kapott összegekből kell összehoznunk, bármilyen nehézségi fokozaton.

22. Notorious (50)
Kritérium: Százas szintű hirhedtségre kell szert tennünk. Nem nehéz feladat, kezdjük el bármelyik missziót, és gyilkoljunk halálra mindenkit, lehetőleg minél több szemtanút hagyva magunk után. Négy-öt véres misszió után elérjük a kívánt szintet, ahonnan már nincs hová „fejlődni". Ha megvan, jöhet az új személyazonosság...

23. Redemption (50)
Kritérium: Az utolsó, „Requiem" című pálya teljesítése. A küldetés professional szinten valószínűleg lehetetlenné fajul, de néhány emberről lehet hallani, akiknek sikerült. Elég nehéz még rookie szinten is, viszont ha a végigjátszás szerint járunk el, lehet esélyünk.

24. All Firearms collected (100)
Kritérium: A rejtekhelyünkön láthatjuk a játékban fellehető összes fegyver sziluettjét, ezeket a szerszámokat kell összegyűjtenünk az utolsó jutalom elérése érdekében. Egy tárgyat akkor „vihetünk haza", ha nálunk van , mikor a küldetés végeztével elhagyjuk a terepet. Ha sikerül e remek terv, megkaphatjuk a jól csengő "All firearms collected" díjat. Ehhez mondjuk elég elszántnak kell lenni, de egy akciójátékos mi legyen, ha nem a végletekig harcoló hős? Íme tehát az összes fegyver listája, első (sok esetben az egyetlen) előfordulásuk megjelölésével.

- SLR40.: "A New Life" – A második emelti őröknél.
- SLR40.S.: "Murder of Crows" - Angelina Masonnél.
- Bull.480: "A New Life" - Vinnie Sinistranál
- Desert Eagle: "Murder of Crows" - Mark Purayahnál.
- Snub Nosed: "A Vintage Year" - Fernando Delgadonál.
- Sixshooter: "Till Death Do Us Part" – A pálya elején fellelhető részeg fazonnál.
- TMP: "A Vintage Year" - Manuel Delgadonál.
- SAF SMG: "A Vintage Year" – A házban lévő VIP őröknél.
- MP5: "Dance with the Devil" - John Maynard ezzel akarja kioltani az életed.
- MP7: "Dance with the Devil" – Az asztal alatt hever a Maynard párbaj helyszínén.
- MP9: "Murder of Crows" Purayah lakásában, az egyik sárga madárnál.
- Shotgun: "A Vintage Year" – A bejáratnál álldogáló őrnél.
- Airrifle: "A New Life" - A szomszéd kertben található toronyban.
- FN-2000: "A Dance With The Devil" - Anthony Martinez, CIA ügynöknél.
- SG522: "Murder of Crows" – Purayah irodájában, az íróasztal közelében.
- M14: "Amendement XXV" – Az egyik elkábított belső őrnél.
- KAZO TRG: "Murder of Crows" - Raymond Kulinsky rejtekhelyén.
- Drugnov: "A Dance With The Devil" – A laptop környékén, az asztal mellett.
- Elephant Rifle: "Till Death So Us Part" – A központi épület első emeltén, az egyik nyugati szobában.

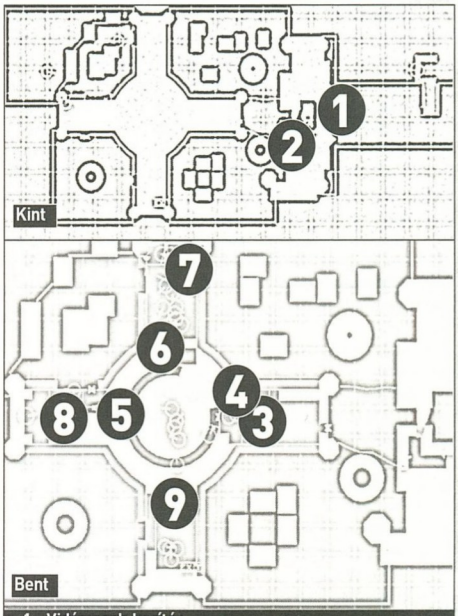
V. 11. Végigjátszás

V. 11. 1. Tutorial

Feladatok:

- A Swing King meggyilkolása

Tulajdonképpen egy teljes értékű küldetést rejtettek el a gyakorló misszió keretein belül, melynek során egy korrupt, velejéig romlott vidámpark tulajdonost kell eltennünk láb alól, akinek gondatlansága miatt több fiatal is halálát lelte az óriáskerék tragédiájában. Nem csak azoknak ajánlatos teljesítése, akik most ismerkednek a gyilkolás művészetével, hanem a tapasztalt öreg rókáknak is, ugyanis a negyedik rész számos újdonságot nyújt, amit jobb, ha minél előbb megszokunk. Másszunk fel az útra, és menjünk a vidámpark bejáratához (1). Ne törődjünk az ott lebzselő őrrel, egy animáció alatt elveszti az eszméletét. Menjünk be az ajándékboltba (2), láthatjuk, hogy a másik oldalon két rosszfiú diskurál. Tereljük el a figyelmüket, még pedig úgy, hogy kidobunk egy pénzérmét az ab-



- 1 - Vidámpark kerítés
- 2 – Iroda
- 3 – Kínzó helyszín
- 4 – Shotgun
- 5 - Zöldséges láda
- 6 – Biztosíték
- 7 – Mellékhelység
- 8 – Iroda
- 9 – Műterem

lakon. Ehhez vegyük elő a szóban forgó tárgyat, tartsuk lenyomva az elhajítás gombot, és közben forduljunk a kívánt irány felé. Ha felengedjük a gombot, az érme elrepül, a két fekete testvér meg odamennek körülnézni. Használjuk fel ezt az alkalmat arra, hogy beosonjunk a színházba.

Odabenn lopakodjunk az álló alak mögé (3), fojtsuk meg, majd vegyük magunkhoz fegyverét. Másszunk fel a vörös rácsos felületen, be a szobába. Vegyük fel a shotgunt (4), törjük fel az ajtót, és készüljünk fel két fegyveres kivégzésére. A holttesteket tegyük a szobában található ládákba, és bújjunk be a szekrénybe. Röviddel később belép egy köpenyes fószer, akivel mögé lopakodva közöljük, rosszul tette, hogy ma reggel felébredt. Vegyük fel ruháját, és azonosító kártyáját. Távozzunk, amerre az áldozat jött, és lopózzunk át az erkélyen. A felénél van egy szoba (5), lépjünk be, rejtsük fegyverünket a ládába, s kapjuk fel. Így lesz tökéletes az álcánk. Lopózzunk tovább a balkonon, s egy kis ellenőrzés után az irányítószobában találjuk magunkat. Vegyük elő a fegyvert, és a liftaknába belesve észrevehetünk egy fickót odalenn. Intézzük el, lehetőleg észrevétlenül, majd törjük szét a biztosíték dobozát (6), s a fények kialszanak. Lopakodjunk a bal oldali fel mentén, be a férfivécébe (7). A tipp szerint járjunk el, vagyis használjuk a rosszfiút élő fedezékként, s szedjük le a társait, akik a mellékhelységből nyíló szobában tartózkodnak. Ha megtisztítottuk a terepet, másszunk fel az emeletre a létrán, azután be a szobába. Az ott található aktatáskából varázsoljuk elő a puskát, és szedjük le az odakint strázsáló, és látóterünkbe szökkenő őröket. Ha eltávoztak, a jobb oldalra nyíló ajtón ki, majd le az ereszcsatornán. Kövessük a falat, és hamarosan az irodába jutunk. Vegyük magunkhoz a fecskendőt a méreggel, és óvatosan induljunk felfelé a lépcsőn.. A szving királyt az irodájában találjuk (8), kivégzése tetszőleges módon történhet meg. Menekülés az ablakon, a fal melletti bombát vegyük fel, majd másszunk be a másik nyíláson. Tegyük a bombát az előttünk lévő szerkezetre (9), ami tartja a hatalmas világítótesteket, menjünk kissé távolabb, majd robbantsunk. A túlélőket manuálisan füstöljük ki, s végre kiléphetünk a hívogató exit felirathoz tartozó ajtón.

V. 11. 2. A Vintage Year

Feladatok:

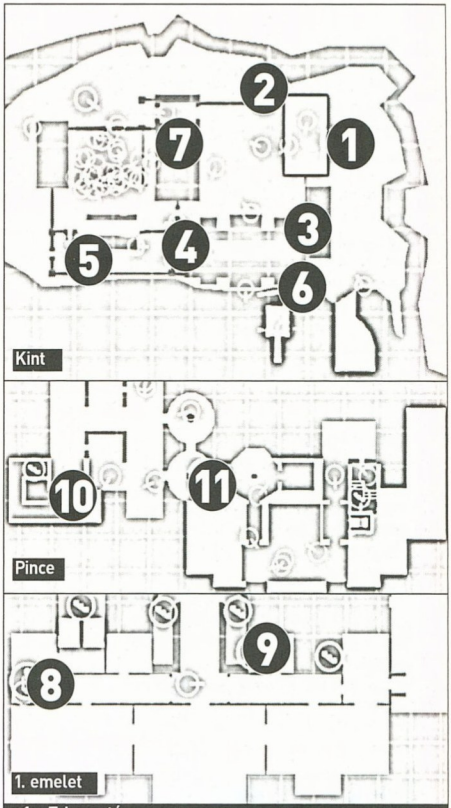
- Don Fernando Delgado likvidálása
- Manuel Delgado likvidálása
- Menekülés

Információk:

- A bortúra hasznos lehet, ha részt veszünk rajta, feltérképezhetjük a területet, lehetséges csapdákat.
- Manuel előszeretettel segédkezik a borpincében a barátaival.
- A titkos laboratórium bejárata a borpincéből nyílik.
- A bent szolgálatot teljesítő örök igen magasan képzettek.

Első dolgunk legyen egy remek kis álca beszerzése. Először is ott vannak a falak mentén járőröző fegyveresek, elég könnyű elkapni őket, esetleg lelökni őket a mélybe, miközben túl bátran nézelődnek a sziklafal peremén, és máris megvan az egyenruha. Aztán beszállhatunk egy turisták számára létrehozott körútba is. Csak figyeljünk, mikor indulnak a civilek le a pincébe, és csapódjunk hozzájuk. Mikor a séta véget ér, s a többiek elindulnak vissza, mi osonjunk az utolsó szobába, majd be a titkos ajtón (az egyik hordó az, 11), s máris boldog tulajdonosai lehetünk egy igazi munkásruhának. Ekkor vigyázzunk, le ne fényképezzen minket valamelyik idióta résztvevő a csoportból.

Az épület keleti oldalán, a külső falnál, egy teherautó (1) álldogál magányosan, de ha felmászunk rá, máris lesz társasága, mi pedig bemászhatunk a tetőn található lyukon az épületbe is. Egy raktárszerűségbe csöppenünk, ahova – ha türelmesek vagyunk – hamarosan érkezik egy munkás, akit megfojtva elvehetjük a ruháját. Ha túlmegyünk a kocsin, menjünk le a dokkhoz (6), ahol akár egy kis



- 1 – Teherautó
- 2 – Sérült falrész
- 3 – Ereszcső
- 4 – Ereszcső
- 5 – Hátsó bejárat
- 6 – Lejárat a dokkokhoz
- 7 – Biztosíték
- 8 – VIP őr álruha
- 9 – Fegyvergyűjtő láda
- 10 – Bomba helye
- 11 – Titkos bejárat

lövöldözés árán is, de szerezhetünk VIP egyenruhát, amivel gyakorlatilag mindenhova szabad bejárásunk lesz.

A nyugati falnál található bejárat egy lomos udvarra (5) vezet minket, amit előszeretettel látogatnak mind a munkások, mind az őrök. Ha egyiküket elkapjuk, s holttestüket elrejtjük a szintén itt figyelő ládába, megint csak megvan a megfelelő álcánk. Ha igazán pimaszak akarunk lenni, be is osonhatunk (kívülről!) az őrök táborába, ahol a Hacienda nevű épület is van, és az oldalsó ajtón közelítve, az egyik földszinti szobában lelhetünk egy egyenruhát.

A kerti bejárattól balra lévő épületben (aminek teraszán egy forgatócsoport ücsörög, 7) az első helyiségben lévő biztosítékot tegyük tönkre, gyorsan másszunk be a szekrénybe, majd mikor megérkezik a „szerelő", lopózzunk tovább befelé, át az alvó, illetve rádiót hallgató őrökön. A következő szobában, az egyik széken egyébként találhatunk egy klassz kis egyenruhát.
A don kivégzéséhez először is valahogy be kell jutnunk a házába, amit meglehetősen sokan védenek. Használjuk az ereszcsatornát (3), a ház északkeleti részén, fel a tetőre, be az ablakon, ezzel máris a második emeleten találjuk magunkat. A don vagy hegedül, vagy levegőzik, egyik tevékenység sem mentheti meg a haláltól. Ha azt akarjuk, hogy balesetnek tűnjön, egyszerűen lökjük ki az erkélyről.

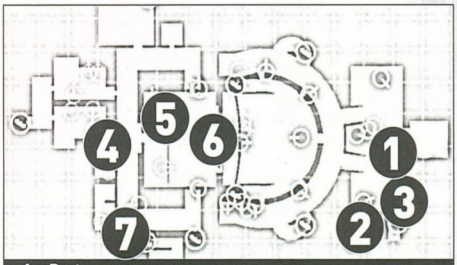
Menjünk vissza a borpincébe, és készüljünk fel Manuel kivégzésére is. A legjobb módszer az, ha az itt rádiózó őr figyelmét eltereljük egy pénzérme segítségével, majd elhelyezzük a bombát (10), melynek felrobbantásakor egy rakás hordó fog szegény fickóra zuhanni, amitől remélhetőleg jól elpatkol. Robbantás előtt várjuk meg, míg a kívánt helyre ér, és jöhet a nagy bumm.

Manuel útvonala elég kiszámítható, és éppen egy használaton kívüli szekrény mellett visz el. Ha mi a lényegre törő megoldások híve vagyunk, rejtőzünk el ott, s mikor közel ér hozzánk, rontsunk ki, és golyó a fejbe. Bár ekkor számolnunk kell a „barátai" instant bosszújával is.

Vége a dalnak, nyomás le a dokkhoz, menekülés a repülőgéppel.

V. 11. 3. Curtains down
Feladatok:
- Alvaro d'Alvade likvidálása
- Richard Delahunt likvidálása
- Menekülés

Információk:
- A szerszámosládákat sohasem kutatják át motozáskor.
- A színfalak mögül egy lift viszi fel a sztárokat, azonban nagyon erősen figyelik.
- A főszereplők a szünetükben mindig a privát szobájukba vonulnak vissza.
- A hatalmas csillárt tartókötelek rögzítik, melyek a padláson érnek véget.
- A biztonságiak csak és kizárólag színészeket engednek fel a színpadra.
- A fénytechnikusok rendelkeznek belépőkártyával a világítási szobába.
- A színpad feletti állvány talán használható valamire.
- Az operában egy kivégzési jelenet is található. Az itt használt fegyver pontos mása egy igazi első világháborús pisztolynak.



- 1 – Porta
- 2 – Férfi mellékhelység
- 3 – Pince lejárat
- 4 – Öltöző
- 5 – Lépcső az állványzat felé
- 6 – Színpad
- 7 – Mellékhelység

A harmadik rész utolsó pályáról talán ismerősnek tűnhetnek a követelmények, most azonban végre is kell hajtanunk ezeket. Kezdetnek menjünk oda a ruhatáros egyenruhához (1), és kérjük el kabátunkat. Derék kopasz barátunk azonban sokkal mókásabb huncutságot talált ki, nevezetesen egy színpadi kellékhez megtévesztésig hasonlító, ám éles lőszert tartalmazó első világháborús fegyvert varázsol elő az egyik zsebből. Kicsit még csacsogjunk az őrrel (néhány érdekes információ lesz a jutalmunk), majd menjünk be a jobbról nyíló mellékhelyiségbe (2), ahol már remélhetőleg jókedvűen végzi a dolgát egy jó munkásember. Fecskendő a nyakba, ruha a testre, elkábított dolgozó a ládába. Ha esetleg lemaradunk erről a fickóról, a ruhatár másik oldalán is találunk egy ajtót (3), amin ha belépünk (vigyázva, hogy senki se lásson minket), és lecsászkálunk a lépcsőn, hasonló kihívásba ütközünk, vagyis egy nekünk a hátát mutató, kiváló célpontot nyújtó munkást találhatunk.

Most következzen a Delahunt-hadművelet. Mindenképpen egy bomba fogja okozni halálát, ám rajtunk múlik, milyen módon, felülről, vagy alulról érje-e a kaszás a derék gazfickót. Most egy kicsit előre kell szaladnunk a tetteink megértéséhez. Azt tervezzük, hogy Alvaro a színpadi próbán fog meghalni, egy igazi kelléknek köszönhetően, mire testi-lelki jó barátja, a nagykövet odaszalad, és ekkor ő is elpatkol. Na most, a bombát vagy fel a színpad fölötti állványzat tetejére tegyük, vagy a vesztőhely-díszlet melletti kis lyukba. Utóbbi nem igényel különösebb magyarázatot, a másik módszer viszont kicsit körülményesebb. Fel kell mennünk egészen a legmagasabb pontra, az első emeletről induljunk (5), az állványzatokon másszunk fel. Egy csörlőszerűségre kell helyeznünk a bombát, azonban ott lődörög egy ügyelő. Fecskendővel kábítsuk el, akkor már berakhatjuk a pokolgépet. Ha felrobbantjuk, szépen rázuhan a gonosztevőre, aki majd odalenn siratja a barátját.

Jöhet a nagy színjáték utolsó felvonása. Természetesen ki kell cserélnünk a hamis fegyvert az igazira, extrém esetben ennél több dolgunk is lehet. Az első emeleten, a színpad mögötti körfolyosón

keressük a felkiáltójeles szobát (4), és nyugodtan lépjünk be. Rejtőzzünk el a szekrényben, és várjunk türelmesen. Mikor megérkezik a színész, rövid idő múlva befordul a fürdőszobába, mi ezt használjuk ki, és cseréljük el a fegyvereket. Vissza a szekrénybe, a fickó kijön, elteszi az igazi fegyvert, és már megy is végezni a célpontunkkal. Ha nem akarjuk amatőr kezekre bízni a feladatot, kábítsuk el, vegyük fel a jelmezét, és magunk menjünk fel a színpadra (6). Hamarosan elkezdődik a próba, ami elég hosszúra nyúlik, de amint meghalljuk az előre rögzített lövés zajt, tüzeljünk. Hagyjuk el a színpadot a nézőtér felé, de még kifelé menet halásszuk elő a detonátort, és robbantsunk. Bár nem árt ellenőrizni, hogy Delahunt már a színpadon van-e. Ha gondoljuk, a toalett érintésével távozzunk, ahol átöltözhetünk.

A tenort mesterlövész módszerrel is leszedhetjük, ehhez a legjobb lehetőséget a harmadik emeleten található világosító fülke nyújtja, ahonnan tökéletes rálátásunk lesz a célpontra. Fájdalom, belépőkártyával engedélyezett a látogatás, így először azt kell szereznünk. Harmadik emeleten keressük, felkiáltójellel van bejelölve. Ha benn vagyunk, célozzunk a szeme közé, majd robbantsunk a megfelelő pillanatban.

Az igazán kalandos kedvűek az öltözőjében is végezhetnek a nívós énekessel, ehhez csak egy kicsit kell összezavarnunk a testőrét, elég neki annyi, ha lekapcsoljuk a közeli vécében (7) a villanyt. Amíg ő ezzel bíbelődik, besurranhatunk Alvaro öltözőjébe. Itt is szabaduljunk meg a fénytől, s mikor a művész belép, lopózzunk mögé, s tegyük a dolgunkat. Ekkor azonban a nagykövet a páholyban marad, ami jelentősen megbonyolítja a dolgokat.

V. 11. 4. Flatline

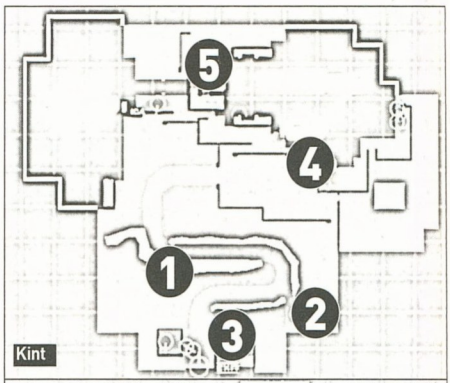
Feladatok:

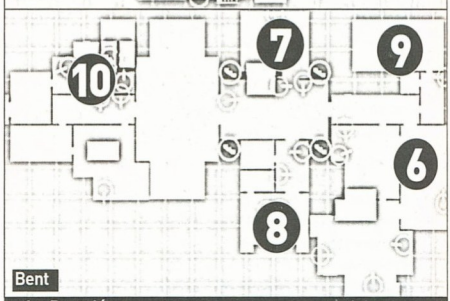
- Megtalálni a CIA ügynököt
- Carmine Da Salvo likvidálása
- Menekülés

Információk:

- Az intézetbe csak érvényes beutalóval lehet belépni. Az újonnan érkezettek gyakran a padoknál várakoznak.
- A zűrös betegeket a betegszárnyba szállítják.
- Az intézetet bemutató tájékoztató arról ad információt, hogy az épületben könyvtár, gyógyfürdő, és konditerem is található.
- Az ápolók nem szoktak bemenni a privát szobákba.
- Néhány beteg alkoholt rejt el csöndes rejtekhelyekre. Csak nehogy valami más is kerüljön az italukba!
- A fekvenyomás akár végzetes is lehet.
- Néhány beteg megszegte a szabályzatot, és saját kempingfőzőt csempészett a szobájába.
- A halottakat a betegszárnyból egyenesen a hullaházba szállítják.

A misszió elején szükségünk lesz egy betegek által viselt fehér köpenyre. A kinti részeken két felkiáltójel éktelenkedik (2). Az egyik egy bujkáló ápoltat jelöl, akitől szemtől szembeni küzdelemben szerezhetünk ruhát (esélye sincs), a másik pedig egy őrizetlenül hagyott beutalót (1). Utóbbi megszerzéséhez másszunk fel a az épület oldalán található rácson, és egyszerűen emeljük el az iratokat. Menjünk be az intézetbe (3), mutassuk fel a nővérnek, aki csebe megmutatja nekünk az öltözőt. Vegyük át a ruhát, és dobjunk el minden lőfegyvert, a következő ajtónál álló őr ugyanis motozást kezdeményez. Ha túljutottunk rajta, szereznünk kellene egy mágneskártyát, amit a biztonsági szobából (10) csórhatunk el. A bejutás elég rázós, a lépcsőkön szaladjunk fel a második emeltre, majd ott ki az erkélyre. Ha viszonylag tiszta a levegő, másszunk át a tetőre, ereszkedjünk le a vízelvezetőn, és törjük össze az ott található biztosítékdobozt. Erre a bent lévő őr nagyon helyesen úgy reagál, hogy kijön. Mi másszunk be az ablakon, vegyük magunkhoz a kártyát (esetleg a biztonsági kamera képet rögzítő videokazettát is), és távozzunk a szobából, a rácsos ajtón át – máris használtuk tehát frissen szerzett mágneskártyánkat. Menjünk egészen addig, amíg az irodához nem érünk. Várjunk, amíg csak egy ember tartózkodik odabenn, másszunk be az ablakon, kábítsuk el a gondozót, és tegyük a testét a fagyasztóba, ám előtte természetesen öltsük fel ruháját. Az asztal bal sarkáról pedig vegyük magunkhoz az univerzális cellakulcsot. Most már beléphetünk az alagsorba. Keressük





- 1 – Beutaló
- 2 – Zaklatott ápolt
- 3 – Hullaház
- 4 – Bejárat
- 5 – Generátor
- 6 – Kondi terem
- 7 – Könyvtár
- 8 – Konyha
- 9 – Fürdő
- 10 – Biztonsági szoba

meg a CIA ügynököt, menjünk be hozzá, majd a párbeszéd után kábítsuk el, hogy az ápolók azt higgyék, halott. „Nem juthatok ki innen élve", mondta pár perccel ezelőtt, és milyen igaza volt. Mondjuk jobban járt ezzel a tetszhalott állapottal. Most már nem kell vele foglalkoznunk, hamarosan átszállítják a hullaházba. Menjünk vissza az intézet épületébe.

Közben Diana két új megbízást ad nekünk, a duót nem kötelező eltenni láb alól, csak tanácsos, hiszen bankszámlánk alaposan meghízhat ez által. A három célpont különböző színű köpenyben mászkál: van nekünk kék, zöld, és piros halálraítéltünk. A zöldet a legkönnyebb elintézni. Ő az épület keleti szárnyában található edzőteremben (6) gyúrja feszesre izmait, álljunk mellé, és miután befejezte, felugrik a „drop weight" lehetőség. Ne hagyjuk kihasználatlanul. A rózsaszín elintézéséhez menjünk fel a második emeletre, és keressük meg a benti erkélyt, ami éppen a könyvtárszoba (7) felett van. Nem nehéz megismerni, egy nagy földgömb van a szoba közepén. Mivel ez alapvetően egy alkoholelvonó kúrákat nyújtó intézet, természetes, hogy van dugi pia. Jelen esetben éppen a földgömbben, és rózsaszín kollégánk bizony gyakran rájár. Ezt a gyengeségét használjuk ki, vagy úgy, hogy a csillárt a fejére robbantjuk (az emeleti felfüggesztésbe kell a bombát rakni), vagy a földgömbben lévő itókát jól megmérgezzük, mindkettő járható út. A kék pedig a szobájában kotyvaszt valami ételt, saját, külön bejáratú gáztűzhelyén. Várjuk meg, míg kimegy a szobából, majd osonjunk a szomszéd szobába, s az erkélyen át a célpont lakhelyére. Buheráljuk meg a gázpalackot, s mikor visszatér, jól a levegőbe repül a gyanús kinézetű étellel együtt. Ha még egyben vagyunk, vegyük az irányt a hullaház (3) felé, s élesszük fel az ügynököt. Távozás elegáns vigyorral az exit ajtón át.

A betegek meggyilkolásának természetesen millió és egy módja van, a megfojtástól kezdve(hhez doktor gúnyát kell öltenünk) a medencébe lökésen át(ha a testőr nem figyel) a szimpla fejlövésig (ha épp elszakadt nálunk a cérna). Mindig akad olyan helyzet, amikor egyedül vannak, és akkor semmi és senki nem mentheti meg a kopasz bérgyilkostól. Mindössze arra kell ügyelnünk, hogy lehetőleg ne legyenek szemtanúk, vagy ha vannak is, gyorsan végezzünk velük is, mielőtt meglógnak. Ha esetleg többen is felfigyeltek volna ránk, s vad lövöldözést kezdeményeznének, gyorsan végezzünk az életünkre törőkkel, majd még sebesebben váltsunk álruhát, így megúszhatjuk a nagyobb mészárlásokat.

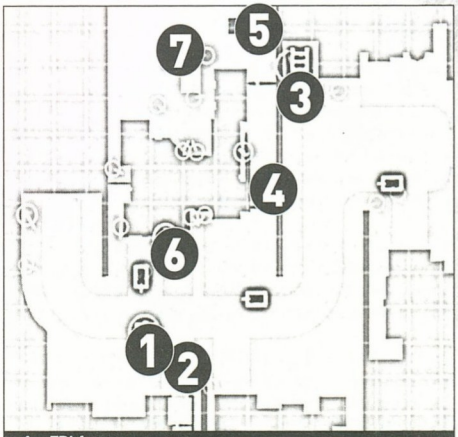
V. 11. 5. A new life

Feladatok:

- Vinnie Sinistra likvidálása
- A mikrofilm visszaszerzése
- Menekülés

Információk:

- A szemétügyi menedzserek minden hulladékot elszállítanak.
- A kisegítő személyzet igen csak kedveli a fánkot.
- Vinnie jól ismeri és gyűlöli a szomszéd fiút, aki légpuskával szokott átlövöldözni a kertjükből.
- Vinnie szomszédságban egy állatklinika van. Itt gyakran alkalmaznak nyugtatót az idegesebb állatoknál.
- A pletykák szerint Vinnie felesége elég kacér hölgy, szeret a személyzettel flörtölni.
- Néhány ügynöknek furcsa szokásai vannak, előszeretettel ólálkodnak tinédzser lányok fehérneműi iránt.
- A grillező elő van készítve a mulatsághoz, teletöltve gyúlékony folyadékkal.



- 1 – FBI furgon
- 2 – Állatklinika
- 3 – Torony
- 4 – Hátsó kert
- 5 – Bódé
- 6 – Biztosíték
- 7 – Medence

Egy kedves kertváros mindennapjaiba csöppenünk bele, ám nekünk még ezen a kellemes délutánon is gyilkolnunk kell. Nem lesz nehéz felismerni a célszemély rezidenciáját, ugyanis nyüzsögnek az öltönyös, „alig" felismerhető FBI ügynökök, valamint egy szép nagy fehér furgon is áll a ház előtt. A legegyszerűbb az, ha odasétálunk a fánkos autóhoz, felvesszük a dobozt, kissé arrébb húzódunk, rápakoljuk a mérget az édességre, majd benyitunk a furgonba (1). A kirohanó két ügynök elég dühös, szóval csak dobjuk le a dobozt, és húzódjunk kicsit arrébb. Az öltönyösök halk hümmögések közepette, ám láthatóan örömtől megrészegülten veszik magukhoz az égből az ölükbe pottyant fánkokat, és visszavonulnak. Ha kisvártatva benyitunk, már mindkettő halott, nekünk pedig egy szuper kis álruhánk lesz, amibe senki se fog belekötni. Azért lopjuk el a videokazettát is, nehogy véletlenül tudtunkon kívül filmsztárokká váljunk. Ezzel az álcával lazán besétálhatunk a főkapun, még kedvesek is lesznek hozzánk.

A másik módszer a hátulról, vagyis a kert felőli közelítés, amihez először is valahogy ki kellene iktatnunk az ott szolgálatot teljesítő kutyust. Mivel állatot ölni elég csúnya dolog, mi törekedjünk csak az elkábítására. Ezért hatoljunk be a szemközti kisállat klinikára (2), és vegyünk magunkhoz némi nyugtatót. Majd másszunk fel a felkiáltójeles toronyba (3), ahol csodák csodája, egy légpuskát találunk. Könnyű kitalálni, mi a következő lépés: kábítsuk el a kutyust, valamint lőjük ki a kamerát is. Most már bátran beléphetünk a kertbe (4) a hátsó bejáraton át (azért ellenőrizzük, tiszta-e a terep,

és vagy menjünk be a jobbra nyíló ajtón a pincébe, ahova hamarosan érkezik is egy feláldozható őr - remek ruhában), vagy válasszuk a szemközti bódét (5), ahol is beöltözhetünk úszómester fiúnak, persze csak miután semlegesítettük az eredetit. A nagyon rossz emberek meg is mérgezhetik a kutyust, hús a klinika mögött, méreg nálunk, de azért ez nem szép dolog.

Bütyköljük meg a kinti biztosíték (6) dobozát, aminek hatására elmegy az áram odabenn. Nagyon nehéz feladat úgy csinálni, hogy ne lásson meg minket senki, ezért előtte javasolt a mentés. A házban Vinnie gyakran néz tévét, ám ez esetben a testőre otthagyja, hogy ellenőrizze a dolgot. Így totálisan egyedül marad néhány percre, ami egy profi bérgyilkosnak éppen elég, ha akar valamit. A hullát rejtsük a szekrénybe, sosem fogják megtalálni!

A másik sanszos ügy, hogy Vinnie gyakran felmegy az emeletre, a komputer szobába. Nincs esélyünk utána lopózni, de ha már ott várjuk, csőre töltött hangtompítós fegyverrel, elkaphatjuk, esetleg élő pajzsként is használhatjuk, kedvünk szerint végezzünk vele.

Ha esetleg valami idióta jelmezben vagyunk, odabenn is szerezhetünk FBI szerkót. Az egyik öltönyös azzal szórakoztatja magát, hogy bemászkál Vinnie lányának szobájába (rózsaszín falakkal), és hát finoman orrához dörgöli az asztalon található alsóneműt, ezzel szerezve kellemes perceket magának. Ha azonban a szóban forgó bugyit bekenjük a kisállat klinikán talált éterrel, akkor nagy meglepetésben lesz része, nekünk meg lesz egy klassz kis öltönyünk.

Most jöhet a mikrofilm, ami ház asszonyának nyakláncában található. Ésszerű, hogy ha eltesszük láb alól a nőcit, meglesz a film.

A medencemester házikójában, vagy a garázsban találhatunk tűzgyújtó olajat. Amikor senki sem ólálkodik a kinti medence (7) végében található grillező környékén, öntsünk bele egy jó adagot a lötyiből. Mikor az asszonyka visszatér egy kis húst sütni, hamarosan elég. Ha kicsit elcsendesedett a környék, kutassuk át a ropogósra pirult testét, és vegyük el, ami nekünk jár.

Le is lőhetjük a toronyból, azonban csak kábító lövedékkel rendelkezünk (hacsak nem hoztunk magunkkal mesterlövész puskát). Ezért a követendő taktika az, hogy akkor lövünk egyet a csinos kis popójába, mikor a medence környékén sétál. Leesik, megfullad, és vége.

Aztán elkaphatjuk a benti uszodában is, a testét pedig elrejthetjük a szaunában, vagy megvárhatjuk, míg bemegy a fürdőszobába, ott is végezhetünk vele. Ráadásul ott vannak az üvegek, amiket néha meghúz. A kintit gyakorlatilag lehetetlen feltűnés nélkül megmérgezni, a konyhában található flakont viszont annál könnyebb. Pikáns adalék, hogy ha úszómester ruhában vagyunk, a ház úrnője alkalmanként megkér minket, hogy kövessük őt, egészen a szobájáig, ahol is némi extra szolgáltatást remél tőlünk. Meg is kapja, bár nyilván nem azt, amire számít.

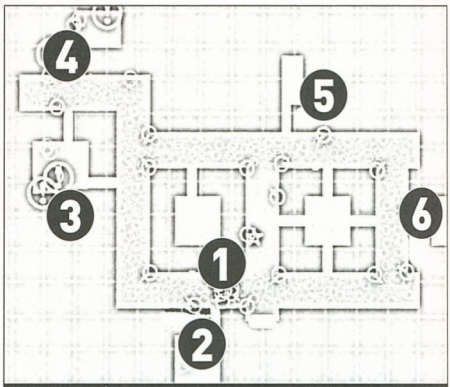
V. 11. 6. Murder of the crows

Feladatok:

- Ifj.Mark Purayah likvidálása
- Raymond Kulinsky likvidálása
- Angelina Mason likvidálása
- A politikus megóvása
- A gyémántokkal teli bőrönd megszerzése (opcionális)
- Menekülés a helyszínről

Információk:

- Az adövevő minden hangot továbbít, s sokszor elárulja, hol található a beszélő.
- A kluboknak általában van egy hátsó bejáratuk is, a személyzet számára.
- A könyvesboltok fala igen vékony.
- Az itteni klubok különböző stílusok kedvelőinek biztosítanak szórakozást. Mindnek megvan a maga kalap- és zenei divatja.
- Néhány házból nagyszerű kilátás nyílik.
- A zongora képes ölni, főleg ha egy vékony kötélen lóg le.
- A szállodába nemrég érkezett egy sárga madárnak öltözött vendég.



- 1 – Kiindulási hely
- 2 – Blues bár
- 3 – Zongora
- 4 – Purayah rejteke
- 5 – Rock bár
- 6 – Salsa bár

Első feladatunk egy bizonyos Mark Purayah nevű fickó kivégzése, akihez a hotelben látott, nagy piros madár fog minket elvezetni. Azért válasszuk őt első célpontul, mert nem mozog, ellentétben a másik két személlyel, akiknek bizonytalan a tartózkodási helyük. A madárka a kezében lévő bőröndöt szállítja leendő áldozatunk számára, s mikor megvan, hogy melyik épületben rejtőzik Mark (4), menjünk be a mellette lévő sikátorba. Itt őrködik egy sárga jelmezes alak, ha nincs a helyén, várjunk türelemmel, majd amikor alkalom adódik rá, állítsuk őt félre, és kapjuk magukra az elég érdekesen festő hacukát. Menjünk fel egészen Purayah szobájába, és mikor egyedül van, végezzünk vele, ahogy éppen kedvünk tartja, és rejtsük el őt a szobában található ládába, majd mindenképpen tegyük el az adövevőjét. Vegyük magunkhoz az ekkora már remélhetőleg az íróasztalán pihenő aktatáskát.

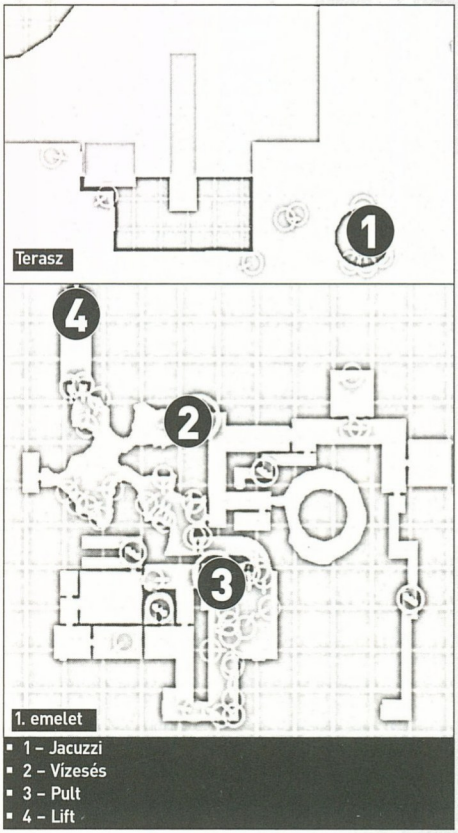
Másik alternatíva, ha a piros madarat már útközben elintézzük. Számos helyen megáll pihenni, a legmegfelelőbb mégis egy sikátor, ahol rágyújt. Van is itt egy láda, mintha valaki direkt a hullájának készítette volna oda. Lehet, hogy így is volt, mindenesetre vegyük fel a maskaráját, és magunk szállítsuk le a bőröndöt. Ekkor ugyanúgy járjunk el, mint a fentebb leírt esetben. Ha nem foglalkozunk az opcionális feladatokkal, mert már elég pénzt harácsoltunk össze, akár egy bombát is rakhatunk a táskába, így viszonylag feltűnés nélkül elintézhetjük a célpontot.
Aki mesterlövésznek érzi magát, annak sem kell elszontyolodni, ugyanis Purayah erkélyével szemben, az udvarban van egy tökéletes rálátást nyújtó torony, ahova az ereszcsatornán át felmászhatunk, és biztonságos távolságból leszedhetjük a gazfickót. Az egyetlen bibi ekkor az adóvevő lesz, amiért be kell mennünk.

Most vigyázó szemeinket fordítsuk Raymond felé, aki a térképen található három (salsa - 6, blues - 2, rock - 5) bár közül valamelyik legfelső emeletén kuksol. A bejutás igen szigorú feltételekhez van kötve, álruha nélkül is megoldható, de ez a nehezebb út. Ekkor a hátsó bejáratokat feltörve, a konyhán átsettenkedve próbálkozzunk, ám az sokkal egyszerűbb megoldás, ha a kiinduló helyszín, vagyis a hotel egyik szobájában található pincér ruhát használjuk. Ezzel bármelyik szórakozóhelyre bebocsátást nyerhetünk. Tegyük is meg, amit meg kell, a harmadik emeleten pedig likvidáljuk a fekete jelmezbe bújt Raymondot. Vegyük magunkhoz az adóvevőt. Fontos még, hogy nem csak a pincérek, de a rendőrök is szabadon bemehetnek a klubokba. Azt hiszem nem meglepő, de a környéken számos, sikátorban kószáló rendőrt találhatunk...

Angelina maradt egyedül, aki összevissza mászkál a helyszínen. Szerencsére mindig bemondja a közös frekvencián, éppen merre tart, így nem lesz nehéz megtalálnunk. Kihallgatva útvonalát akár le is kaphatjuk őt a mesterlövész puskával valamelyik erkélyről, vagy amikor rövid időre megáll pihenni. Azonban mindennél jobb alkalom kínálkozik a nyugati udvaron, ahol egy zongora (3) lóg egy kötélen. Nem nehéz kitalálni, hogy ha bombát helyezünk a megfelelő pontra, Angelina a létező legmurisabb módon fog elhalálozni, ugyanis rendszeresen útba ejti az ominózus területet.

V. 11. 7. You better watch out
Feladatok:
- Lorne de Havilland likvidálása
- Ifj. Chad Bingham likvidálása
- A videokazetta megszerzése
- Menekülés

Információk:
- Ne remélj idén ajándékokat: a Mikulás túl sokat iszik.
- A csaposok jól tudják, mi kell ahhoz, hogy valakinek extra férfiereje legyen.
- A pincérek gyakran zuhanyoznak le az öltözőben.
- Minden kutya szereti a kolbászt.
- A jacuzzi alsó részén üveg található.
- A kevert italok manapság különösen népszerűek a felsőbb körökben.
- A fotóstúdió felépítése figyelmet érdemel, külön tekintettel a felfüggesztésekre.
- Lorne nemrég felvett egy volt amerikai helikopter pilótát.



Röviden az álcákról: A legjobb, ha testőrnek öltözünk, ezeknek a fazonoknak ugyanis mindenhova van bejárásuk. Ennek érdekében először menjünk át a hídon, és forduljunk jobbra, ahol egy portás szobát találunk, benne egy mikulás sapkás őrrel. Várjuk meg, amíg az italautomatához lép, lepjük meg, és öltözzünk át. A testét hajítsuk át a korláton. Most menjünk fel a lifttel, a személyzeti szintre, ahol több variáció közül is választhatunk. Az egyik szobában magányos őr dekkol rengeteg bor társaságában, őt nem nehéz kiütni. Másik módszer, ha a kinn található biztosítékot tönkretesszük, és a körülnéző testőrt hidegre tesszük. Bárhogy is, van szép öltönyünk, ingyen napszemüveggel.

Az épületben tartózkodik egy fotós is, ami remek álcát biztosíthat nekünk, ha a bőrébe bújunk. Ehhez a kezdet kezdetén balra forduljunk, és a színes bőrű vendég társaságában liftezzünk fel az első emeltre. Menjünk át az erkélyen, túl a két medencén, s be az ajtón. Keressük meg a vízesést (balra, 2), illetve annak hátulját. A túloldalon üldögél a kolléga, de csak akkor fojtsuk meg vagy kábítsuk el, ha egyik biztonsági sem figyel. A testét húzzuk be a két zuhatag közé.

Chad esete egyike a legszórakoztatóbb „baleseteknek", amivel a játékban találkozunk. Ez a világfi egy medencében (1) huncutkodik több bikinis lánnyal is, azzal azonban nem számol, hogy a jacuzzi alja üvegből van, ami mondjuk egy pisztolylövéstől ezer darabra robban szét, és hát alatta körülbelül száz méteres mélység tátong. Ezt a roppant szórakoztató lövést a staff, azaz a személyzet emeletéről kell kiviteleznünk, az erkély ugyanis pont a medence alatt van. Erre a szintre egyébként legkönnyebben a hátsó, jobb oldalon található lifttel juthatunk el.

A másik módszer, ha a fickó kanosságát használjuk ki. Beszéljünk odabenn a csapossal (3), aki megjutalmaz minket egy kis potencianövelő csodaszerrel. Keverjük ezt a pulton található italba, hamarosan feltűnik a fehér öltönyös pincér, aki egyenese Chadnek viszi a poharat. Ő gyanútlanul lehajtja, és ki idő múlva enged a csábításnak, szobára megy az egyik hölgyikével. Kövessünk őt, és az aktus megkezdése előtt rontsunk be, és végezzünk vele. No szex, viszont ólom a fejbe, nem ez lesz élete legjobb napja.

Az ominózus videokazettát a stúdióban találjuk meg, egyetlen őr vigyázza.

Jöhet Havilland. Legegyszerűbb, ha a stúdióban kapjuk el, még pedig a már jól ismert bomba lerakás, nagy, tompa tárgy zuhanás módszerrel. Másszunk fel a jelzett létrán, és a pokolgépet a felkiáltójeles rögzítésre pakoljuk. Ha a célpont alatta van, tegyük a dolgunkat.

Egyébként nem sokat mozog az öreg, de feljuthatunk hozzá a második emeleten található őrszobából. Először azonban álljunk meg, és vegyük magunkhoz a konyhából a kolbászkát, és mérgezzük meg. Ha a fentebb említett álruhákkal rendelkezünk, nem lesz gond feljutnunk hozzá, a mérgezett finomságot ajánljuk fel a kutyusnak, különben széttép minket. Amikor egyedül maradunk Havillanddal, végezzük el a munkát, és iszkoljunk erről a furcsa helyről.

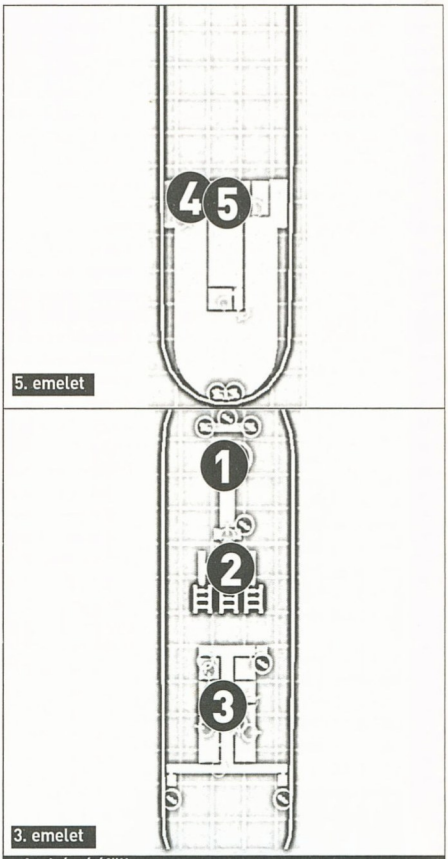
V. 11. 8. Death on the Mississippi
Feladatok:

- Skip Muldoon likvidálása
- A Gator banda teljes likvidálása
- A képek visszaszerzése
- Menekülés

Információk:

- A gépház tiltott terület az utasok számára.
- A hömpölygő folyó azonnal elnyeli, aki belepottyan a vízbe.
- A kapitány tortája a konyhán van előkészítve.
- Csak az első osztályba tartozó felszolgálók léphetnek az ötös fedélzetre.
- Az alsó szinteken található konyha kiszolgálja az utasokat és a bandát is.
- A főnök friss üzleti információkat szerzett, s ezeket biztos helyen őrzi a szolgálati szárnyban.

Először is szerezzünk magunknak egy cuki kis matróz ruhát. No ne a turkálóból, inkább az első fedélzeten, nem messze a kiindulási helyünktől található biztosítékot tegyük tönkre, és mikor lebatyog a lépcsőn a „szerelő", szaladjunk fel a lépcsőn, és be az irányítófülkébe (1), balra. Mérgezzük meg az üveget, és bújjunk el a szekrénybe. Mikor visszatér a tengerész, meghúzza az üveget, vesztére. Bújjunk elő, és vegyük fel a ruhát.



- 1 – Irányítófülke
- 2 – Gépház
- 3 – Utánpótlás
- 4 – Széf
- 5 – A célpont lakrésze

Menjünk be a szemközti ajtón a gépházba (2), másszunk le a létrán. Az egyik bandatag itt mászkál, és szabadidejében a hatalmas dugattyút figyeli a terem végében. Osonjunk mögé, és lökjük át a korláton.

Távozzunk hátul, s ha kiértünk újra a fedélzetre, menjünk fel a lépcsőkön a szállásokhoz majd még egy szinttel feljebb. Itt a folyosón találunk egy bandatagot, aki éppen egy hölgyet fűz, olyan sikeresen, hogy végül be is mennek a szobájába. Kisvártatva a nő kivi-

harzik, ki tudja miért, mi pedig osonjunk be, és végezzünk célpontunkkal. Ha nem vagyunk elég gyorsak, nem tudunk már bejutni, mert a szoba mágneskártyával védett. Ekkor várjuk meg míg kijön, és a korláthoz lép, tökéletes időpont arra, hogy átlökjük azon, bele a nem valami biztató küllemű vízbe.

Szaladjunk ennek szintnek részéhez, és a lépcsőkön fel az étterem emeletére. Át a következő két helyiségen, majd be a balra nyíló dupla ajtón. Itt egy folyosóra jutunk, ahol az első jobb oldali ajtót válasszuk, és öltsük magunkra az első osztályú pincér jelmezt, majd menjünk át a mellettünk lévő konyhába. A séf korántsem udvarias hangnemben megkér minket, hogy vigyük fel a tortát a főnöknek, de mi ne tegyünk még semmit. Hamarosan egy bandatag lép be ide, s visszamegy a fedélzetre. Kövessük őt, s mikor megáll, lökjük át a korláton.

A többi célpont a felső fedélzeten vannak, kapjuk hát fel a tortát, és útközben, ha senki sem lát, mérgezzük meg, esetleg pakoljunk bele bombát. Az első áldozatunk legyen a bal oldalt mászkáló fickó, ám előtte még a pincér testvérünket lökjük be a vízbe, ne hagyjunk szemtanúkat. Vigyázzunk, mert néha a főnök kijön a kabinjából viccelődni. Ezután törjük fel Muldoon szobájának ajtaját, és tegyük le a második helyiségben (5) az asztalra a tortát. Várjuk meg míg megeszi, és örvendezzünk, milyen szép munkát végezzünk. Vegyük magunkhoz a szétből (4) a fotókat, majd végezzünk a többi taggal is. Nem túl acélosak, csak lepjük meg őket. Az odabenn lévő másik őr ráadásul gyakran jár ki a toalettre, úgyhogy őt meg is fojthatjuk. A kintivel sem lesz túl sok gond.

Meneküljünk el az első fedélzeten található mentőcsónakkal.

V. 11. 9. Till death do us part

Feladatok:

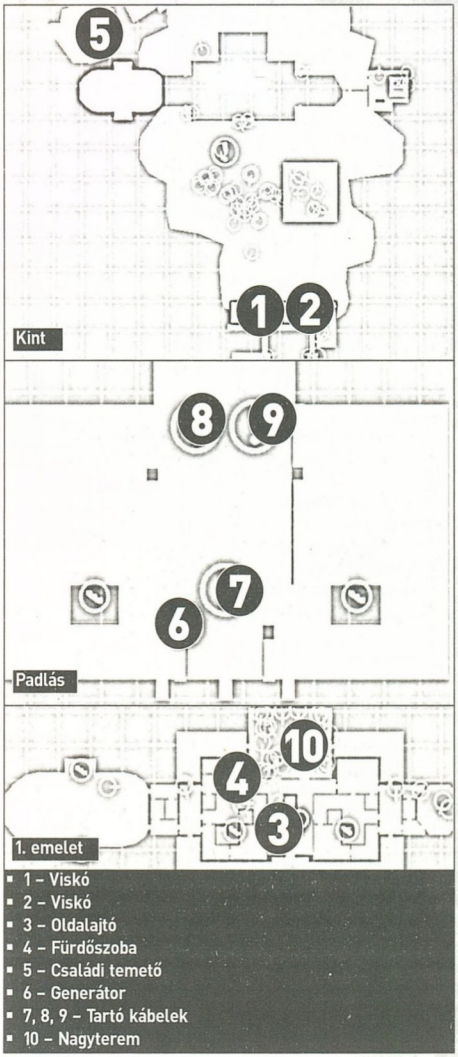
- A vőlegény likvidálása
- A menyasszony apjának likvidálása
- A menyasszony épségének biztosítása
- Menekülés

Információk:

- A nyilvános lövöldözés ezen a környéken megszokott dolog.
- A vízben hemzsegnek az alligátorok.
- A pap a csengővel jelzi, mikor kezdődhet a szertartás.
- Az örömapa nemrég elhunyt testvérét gyakran meglátogatja a családi sírkertben.
- A vőlegény kifejezetten édes szájú, a tortáknak nem tud ellenállni.

Menjünk be a házikók között, és a bokornál belefutunk egy Vukkal barátkozó vendégbe. Rosszulléte miatt úgy dönt, hogy a közeli, ám nagyon elhagyott viskóban (1) folytatja kalandját, és mikor odaér, szépen el is dől. Ha ez megtörténik, vegyük el a meghívót, a ruháját, és a fegyverét is. A közvetlenül mellettünk fekvő bódéban (2) egy pár ölelkezik, de őket sokkal nehezebb elkapni, a nő szinte mindig észrevesz minket, így tőlük csak úgy tudunk meghívót rabolni, ha mindkettőt eltesszük láb alól.

Odabenn az első ajtó (3) lesz a miénk a bal oldalon, mikor tiszta a levegő, törjük fel, és szedáljuk le az ott sompolygó őrt, vegyük fel a



- 1 – Viskó
- 2 – Viskó
- 3 – Oldalajtó
- 4 – Fürdőszoba
- 5 – Családi temető
- 6 – Generátor
- 7, 8, 9 – Tartó kábelek
- 10 – Nagyterem

ruháját, és rejtsük el a közeli kis vécében (4). Ezzel mi is bandatagok lettünk, nagy dicsőség.

Az örömapát nem nehéz elintézni, többnyire a háztól északra található családi temetőben ácsorog egy sír (5), vagy a gomolygó mocsár felett, lökjük bele, mikor egyedül maradunk vele. Ha nem ezt csinálja, akkor a szobájában tévézik, így még könnyebb a dolgunk. Ennyire egyszerű.

Most vissza a házba, fel a padlásra, ahol is látunk két felkiáltójeles helyet (8, 9), ilyen emelő szerűségek. A bal oldalira (8) telepítsük a

bombát. Majd menjünk a második emeleti hallba (10), ahol egy kis szabad tér van alattunk. Ha a vőlegény zongorázni kezd, robbantsunk, és agyonnyomja a csillárt. Ha történetesen két aknánk van, akkor a menyasszony apját is tegyük el láb alól ilyen módon, ehhez a padláson lévő, déli felkiáltójelhez (7) kell telepítenünk a pokolgépet, és a megfelelő pillanatban robbantanunk.

Ha kedvünk van hozzá, akár meg is mérgezhetjük a konyhában található esküvői tortát, vagy esetleg elkaphatjuk a kezdetben a ház jobb oldalában ácsorgó papot, majd a bejárati ajtó előtt található csengőt megkongatva elkezdhetjük az esküvői szertartást. Vezessük le a szertartást a hátsó pavilonban, és mikor mindenki hátat fordít nekünk, tegyük a dolgunkat.

A pálya elején, a krokodilokat lövöldöző részegek mellett találhatunk egy ajándékot, amibe ha bepakolunk egy bombát, és a csengetés előtt lepakoljuk a pavilonhoz, s mikor odaér az ifjú pár, robbantunk, az is járható út.

Amikor az esküvő elkezdődik, az örömapa a szobájában marad tévézni. Csodálatos lehetőség,ne hagyjuk kihasználatlanul.

V. 11. 10. House of cards
Feladatok:

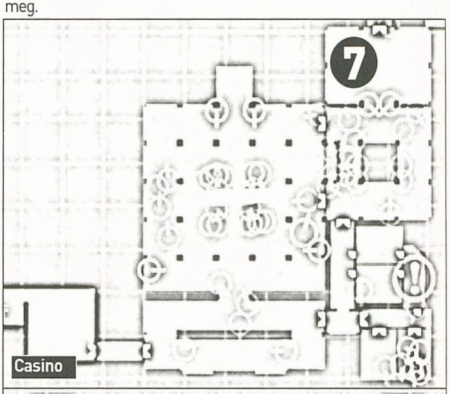
- Al-Khalifa sejk likvidálása
- A tudós likvidálása
- Hendrik Shmutz likvidálása
- A gyémántokat tartalmazó aktatáska megszerzése (opcionális)
- Menekülés

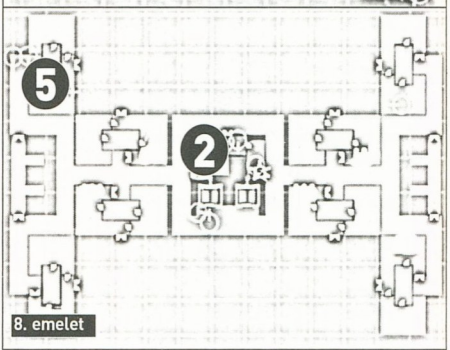
Információk:

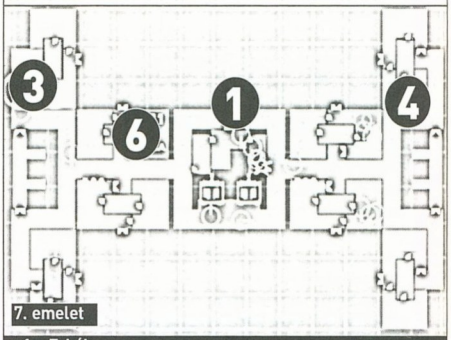
- Jobban tesszük, ha a megérkezésünk után azonnal jelentkezünk a recepción.
- A biztonság igen kényes téma a nagyobb kaszinókban, a személyzetnek csak bizonyos szintekhez van mágneskártyájuk.
- Az utánpótlást a szobádba, a 701-esben helyezték el az ügynökség emberei.
- A felső szinteken könnyen hozzáférhető tűzriasztók vannak kihelyezve.
- Ha kedvező rálátással bíró helyszínt keresünk, vegyük figyelembe az erkélyeket is.
- A VIP szektor egésze a sejk számára van lefoglalva, csak a pincérek léphetnek be oda.
- A kaszinóban a csalások elkerülése érdekében nincsen térerő.
- Az üzlethez tartozó kényes dolgokat egy hétköznapi kinézetű aktatáskában tárolják.

Ne sokat teketóriázzunk, hatoljunk be azonnal a hotelbe, azon belül is a grandiózus hallba. A bal oldalon található recepción jelentkezzünk be, majd menjünk fel a lépcsőn a félemeletre, és ott másszunk fel a jobb oldali lift tetejére. Kisvártatva megérkezik Shmutz, akivel végezzünk, vegyük fel a ruháját, vágjuk zsebre a kártyáját, és szerezzük meg a szobájából (4) a DNS táskát.

Vigyük frissen szerzett portékánkat a sejkhez, ám vigyázzunk a biztonsági kamerákkal, és arra is számítsunk, hogy a belépés előtt meg fognak motozni minket. Hamarosan elszalad a küldönc a táskával, fel a tudóshoz, aki kisvártatva üzen a sejkért, mire az örömmel elindul. Kövessük, és ha kiér, s hátat fordít nekünk, fojtsuk meg.







- 1 – Erkély
- 2 – Személyzeti szoba
- 3 – Részeg nő
- 4 – Schmutz szobája
- 5 – A tudós szobája
- 6 – Ügynökségi ellátmány
- 7 – A sejk tartózkodási helye

Jussunk fel a hetedik emeletre. Menjünk ki a felvonó mögött található erkélyre (1), s ha esetleg már foglalt, szabaduljunk meg az alkalmatlankodótól. Itt felmászhatunk a felettünk lévő szintre, ahol a lifttől nyugati szobában (2) felfedezhetünk egy személyzethez tartozó fickót. Kérjük el tőle kedvesen a mágneskártyáját, aztán folyamodjunk erőszakosabb eszközökhöz. Rejtsük a hullát a szekrénybe.

Üssük be az emeleten található tűzjelzőt, mire mindenki eszeveszetten a liftekhez fog szaladni, de mi ne tegyünk, inkább a tudós szobája (5) felé vegyük az irányt. Bújjunk el a fürdőszobában, s mikor visszatér, végezzünk vele. Az erkélyről ugorjunk át a szomszédos szobába, és távozzunk az épületből.

Ha a kezdet kezdetén a hallban a bal oldali liftet választjuk, akkor a tudóshoz lesz szerencsénk, őt fojtsuk meg, vegyük magunkhoz a belépőkártyáját, a táskáját meg átmenetileg helyezzük el a lift tetején. A nyolcadik emeleten szálljunk ki, szerezzünk a fentebb leírtakat követve egy alkalmazotti ruhát, és szálljunk be a jobb oldali liftbe. Mikor Shmutz megérkezik, tegyük a dolgunkat.

Szólaltassuk meg a nyolcadik emeleti tűzjelzőt, és szaladjunk a tudós szobájába (5). Hívjuk fel a sejket, hogy ha nincs más dolga, felugorhatna hozzánk. Villámgyorsan nyomás a mi szobánkba, a sejk ugyani odakinn mászkál, mesterlövész puskával simán leszedhetjük. Vegyük vissza az aktatáskát, és menjünk haza pihenni.

A saját, illetve Shmutz szobájából egyébként remek rálátásunk nyílik a tudós szállására. Lövészeknek ideális. A felkiáltójel (3) ezúttal egy részeg nénit takar, aki igen bizalmasan viselkedik velünk, s személyes sármunknak nem képes ellenállni, felhív minket a szobájába. Odafenn egy rövid táncot lejt nekünk, majd eszméletlenül esik össze. Egy igazi úriember nem hagyja magát megviccelni a kísértés által, sokkal inkább kimegy az erkélyre, és lelő egy másik srácot a mesterlövész puskájával.

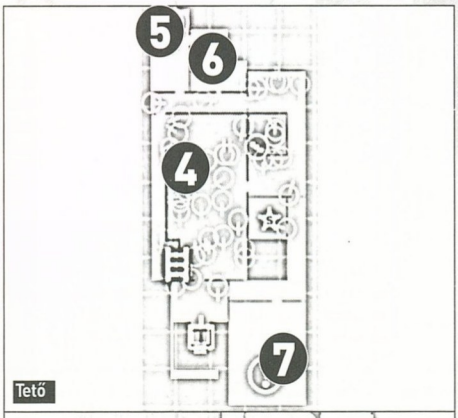
A DNS táskába bombát is rejthetünk, s mikor odaadjuk a sejknek, iszkoljunk és robbantsunk.
Arra is ügyeljünk, hogy ha elbénáztuk a dolgot és lefilmeztek minket, lopjuk el a kazettát, az első hallban balra található biztonsági központból. A bejárat felőli ajtón belépve egy magányos egyenruhásba botlunk, kábítsuk el, vegyük fel a ruháját, így már bejuthatunk a belső szobába.

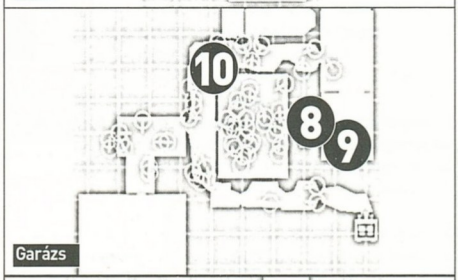
V. 11. 11. A dance with the devil
Feladatok:

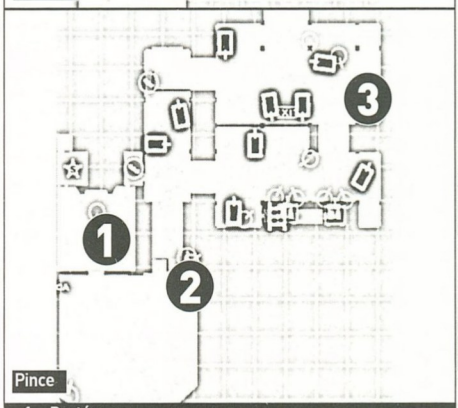
- ❍ Anthony Martinez likvidálása
- ❍ Vaana Ketlyn likvidálása
- ❍ Információ szerzés
- ❍ Eve likvidálása
- ❍ Maynard John likvidálása
- ❍ Menekülés

Információk:

- ❍ A bulikra a jelmezeket kamionok hozták jóval korábban.
- ❍ Az életedre törő elemek listáját a mennyei szinten találod, egy laptopban.
- ❍ Ne üssz cápák között a pokol buliban.







- 1 – Portás
- 2 – Garázs portás
- 3 – Álruha
- 4 – Pultos
- 5 – Ételift
- 6 – Mellékhelység
- 7 – Laptop
- 8 – Állvány
- 9 – Kezelő pult
- 10 – Pult

- Csak óvatosan a pirotechnikával, könnyen baleset lehet belőle.
- A pultosok általában jól informáltak.
- Keresd az énekest a mennyei bulin.
- Az ördögben sose bízz.
- A pályán található egy étellift is, amibe talán más is fér, mint étel.

Egy nagy épület előtt kezdődik a pálya, szaladjunk be a fotocellás ajtóm, és beszélünk az asztalnál üldögélő őrrel (1). Ügyes trükkünk után bevezet minket a raktárba, ahol kábítsuk el, és vegyük fel ruháját. A központi aulából a jobb oldalon lévő ajtón távozzunk, és keressük fel a garázs bejáratánál szolgálatot teljesítő kollégáinkat (2). Mikor nem figyelnek, lopjuk el a kazettát, így nem lesznek rólunk felvételek.

Következő utunk a garázsba vezet, a felkiáltójelhez (3), ahol is találunk egy mennybéli jelmezt. Akkor öltözzünk át, mikor nem figyel az őr! Ha megvagyunk, lépjünk a jobb oldali lifthez, átkutatnak minket, s jobban tesszük, ha átadjuk a fegyvereinket. Az is célravezető, ha a ruha közelében császkáló őrt elkábítjuk, és az őrök melletti ajtón át, létrán megyünk fel a helyszínre.

Hosszú liftezés következik. Beszéljünk a pultossal (4), aztán azonnal menjünk az északi szobába, a vécébe (6). Ide jár elég gyakran a kedves ügynök, és itt is hal meg kezünk által. Vegyük fel a ruháját, és a táskát, valamint a fegyverét.

Menjünk a déli felkiáltójelhez (7), de előtte ellenőrizzük, hogy az énekesnő a színpadon van. Nézzünk bele a laptopba, és távozzunk, mielőtt Eve, a démoni dalos pacsirta visszatér. Ha megtörtént, menjünk utána, fojtsuk meg, a testet nyugodtan itt hagyhatjuk.

Nyomás le a pokoli buliba. A garázsba szállító lift tetejére mászszunk ki, mielőtt leér, és nyugodtan sétáljunk át a másikra, ami az alagsori részbe visz minket. Itt is hatalmas party van, és nekünk az egyik csinos, vörös ruhás lányt kell megölnünk. Ha meglát minket, nyert ügyünk van, mert felajánl egy kis etyepetyét, a privát szobájában könnyedén végezhetünk vele. Ha azonban a tánctér feletti platformon (8) játszik a tűzzel, szaladjunk oda a platform bejáratához, és kicsit buheráljuk meg a kezelőpultot (9). Hatására a kedves néni a pokol tüzén fog elégni.

Másik ellenségünk (10), ahogy ő maga is mondja, bár nyilván nem ugyanúgy értelmezi a mondatait ő maga, mint mi: a világ második legjobb bérgyilkosa. Párbajozni hív minket, s elvezet egy praktikusan hangszigetelt szobába, ahol szépen bealázhatjuk. Esélye sincs.

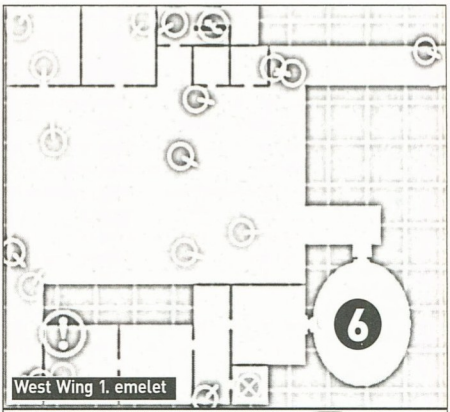
Mindennel (és mindenkivel) végeztünk, amivel kellett, higgadt menekülés a furgonnal, csak ez maradt nekünk.

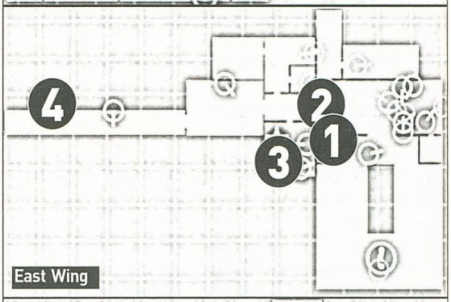
V. 11. 12. Amendment XXV
Feladatok:

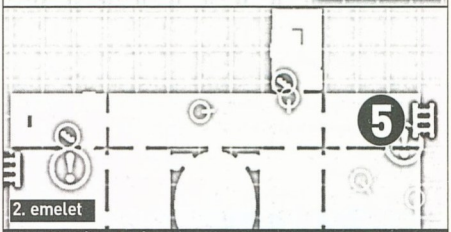
- Mark Parchezzi likvidálása
- Az alelnök likvidálása
- Menekülés

Információk:

- Ha a fémdetektorok jeleznek, az őrök gondolkodás nélkül tüzelni kezdenek.
- Minden elkobzott fegyvert a biztonsági szobában helyeznek el.
- A Fehér ház vaskerítéssel van körülvéve.
- Az őrök azonnal odamennek, ha a lézeres riasztó megszólal.
- Az elnök feleségének van egy kutyája, akit rendszeresen sétáltatni kell.
- Az ovális iroda számos történelmi jelentőségű tárgyalásnak adott otthont.







- 1 – Mellékhelység
- 2 – Ajtó
- 3 – Őrök szobája
- 4 – Kijárat
- 5 – Szoba felújítás
- 6 – Ovális iroda

A Fehér Házba igenis be lehet csempészni fegyvereket. No nem mi fogjuk ezt megtenni, hanem egy ártalmatlan hölgy, aki a mögöttünk lévő busznál rágyújt egy cigarettára. Pakoljuk bele a bőröndjébe a fegyverünket, majd dobjunk el magunktól minden más lőfegyvert. Menjünk át a fémdetektoron, és lépjünk be a bal oldalon található vécébe (1). Hamarosan egy alkalmazott teszi itt tiszteletét, kábítsuk el, és álljunk a helyére. Most már beenged minket az őr a nagy dupla ajtón (2), keressük a felkiáltójelet (3), ott lesz ugyanis egy belépőkártya, valamint az aktatáska is, tehát vegyük magunkhoz a fegyverünket. Ha már itt vagyunk, fújjuk meg a videokazettát is.

Menjünk végig, amíg a térkép szélére nem érünk, egy hosszú folyosón kell lennünk. Itt inkább ne menjünk tovább, hanem az oldalsó ajtón inkább ki a tetőre (4). Másszunk fel az itt található létrán, de a fenti szobát (5) figyeljük, ugyanis két munkás dolgozik ott. Várjuk meg, míg csak egy van benn, és slisszoljunk be a bal oldali első ajtón, és szaladjunk a felkiáltójelhez, ahol beöltözhetünk asztalosnak. Szaladjunk egy kicsit, és másszunk ki az ablakon (6), le a létrán, és fussunk végig a tetőn, egészen a nyugati ajtóig.

Hamarosan egy titkos ügynök lép ki, s már épp rágyújtana, de mi kábítsuk el gyorsan, vegyük fel a ruháját és a kártyáját, rejtsük el a hullát, és lépjünk be az ajtón. Menjünk le az első emeletre, és itt a keleti ajtón ki a kertbe. Az alelnök a szobája és a kert között mászkál, akkor tegyük el láb alól, ha a kutya már lelépett.

Klón haverunkat, a harmadik Mark Parchezzit pedig az ovális irodában (6) találjuk. Néhány kedves szó után ránk robbantja a házat, majd lelép, de a tetőn megvár minket. Üldözzük kitartóan. Tűzpárbajban győzzük le, de vigyázzunk, mert elég erős stukkere van szegény ártatlan bárányának. Ha hoztunk magunkkal mesterlövész puskát, könnyebb dolgunk lesz vele.

Menekülés közben vegyük fel régi, elnyűtt múzeumi ruhánkat, és lóhalálában szaladjunk ki az épületből.

V. 11. 13. Requiem

A játék utolsó pályája meglehetősen csalóka. A ravatalon fekszünk, s az újságírónak elmesélt történet itt lép át a jelenbe. Halottnak látszunk, de aki jól figyelt az előző küldetések alatt, tudja a nagy titkot. A megfelelő gomb kitartó (PC: előre, PS2, Xbox: bal analóg, nyomkodásával visszatérhetünk az élők közé. Legjobb akkor felkelnünk, mikor a pap felettünk magyaráz, s túszként tartva az atyát lemészárolni mindenkit. Nemes bosszú, és tökéletesen lezáratlan végkifejlet.

V. 12. Cheat

V. 12. 1. PC csalások

Mindenekelőtt írjuk át a hitmanbloodmoney.ini nevű fájlt, fűzzük hozzá a következő sort:

EnableCheats 1

Mentsük el, és indítsuk a játékot. Ha már a küldetésben vagyunk, nyomjuk meg a C betűt, mire feljön a cheat menü. Itt a megfelelő értékek 1-re váltásával tudjuk beállítani a kívánt csalást.

Show OSD - Kijelző megjelenítés
Invisible Mode - Láthatatlanság
God Mode – Isten mód
Give Some – Nem működő opció
InfAmmo – Végtelen lőszer
Show Enemy Vision – Nem működő opció
GiveAll – Nem működő opció
InfClip – Végtelen tár (mint a végtelen lőszer)
Test Cloth – Lehetséges álruhák
Complete Level – Szint teljesítése
Time Multiplier – Időgyorsítás, maximum 10-es szint
Teleport – Teleportálás
Beam Here – Teleportálás a kurzor helyére

V. 12. 2. PS2 csalások

A kezdő képernyőn adjuk be az alábbi kódokat.
Háromszög, Háromszög, Négyzet, Kör, R1, Kör, R2, X, X – A küldetések során az összes lehetséges tárgyat és fegyvert megkapjuk.

Háromszög, Négyzet, Négyzet, Jobbra, Le, Balra, R2, X, X – Minden szint elérhető.

V. 12. 3. Xbox és Xbox 360 csalások

Miközben zajlik egy állás elmentése, és már felbukkannak az ablakok, nyomjuk meg a Start gombot. Hatására a mentést nem számolja bele az eddigiekbe.

V. 13. Easter Egg gyűjtemény

V. 13. 1. Rejtekhely

Ha minden patkánnyal végzünk (vagy legalábbis a négy feltűnési viszketegségben szenvedővel), megjelenik egy tréfás üzenet.

A kalitkában lévő kanári valójában utalás Pierre Melville Szamuráj című filmjére. Ez egy francia alkotás volt, és egy Jef Costello nevű bérgyilkosról szólt, Alain Delonnal a főszerepben. .

V. 13. 2. Death of a Showman

A drogdíler nyaklánca szerint a Scoop névre hallgat, azonban akár Snoopnak is olvashatjuk, ami utalás Snoop Doggy Dogg amerikai repperre.

A vidámpark elején, a két őrnél érdemes alaposabban is körülnéznünk. A szemét között ugyanis egy 666 tölténnyel megáldott TMP-t találhatunk.

A bejárat előtt parkoló fehér autó tulajdonosa Andrew Chiseler. Ha nem mond nekünk semmit ez a név, ne ijedjünk meg, ugyanis csak futólag találkozunk vele. Az elefánton lovagol bekötött szemmel, összeverve, és egy gengszter éppen készül felgyújtani. Érdemes megszemlélni az autót, elmeséli, mi történt itt. Ha egyébként nem avatkozunk be az idilli jelenetbe, a rosszfiú tüzet is rak szerencsétlen fején. De azt is választhatjuk, hogy rohadt világ, dögöljön meg mindenki, és célozzuk meg a kannát. Így mindketten meghalnak.

Figyeljünk oda az ezen a pályán hallható dallamokra, ugyanis néhány ismerős foszlányt fedezhetünk fel, többek között a Hitman 2 eredeti zenéjét is.

V. 13. 3. A Vintage Year
A küldetés befejezése után tanulmányozzuk át az újságot. A szerkesztők kiválóan teszik a dolgukat, hiszen a szöveg szerint „Fernando Delgado borai számos versenyt nyertek a világ minden táján", míg a kép alatt ez olvasható:"Fernando Delgado termeli Chile legsilányabb borát". Jól lobbizhatnak a fiúk.

A házban van néhány kép, mely Negyvenhetest ábrázolja.

A hullák elrejtésére kiváló helyet kínálnak a pincében lévő borral teli medencék. Ki tudja, a furcsa zamat talán újabb győzelemhez juttatja az örökösöket.

Don Fernando szobájában lóg egy festmény, ami kísértetesen hasonlít arra a jelenetre, amikor Hitman az első rész végén meggyilkolta a Negyvennyolcas klónokat.

Érdemes megkeresnünk a házban a Ducks of War képsor tagjait.

V. 13. 4. Curtains Down
A halálos jelenet valójában Giacomo Puccini Tosca című operájából származik, és a harmadik felvonásban kerül rá sor. Az eredeti történet hasonló ahhoz, amiben nekünk kell mesterkednünk, hiszen abban is egy nem valódinak induló kivégzés vett váratlan fordulatot, egy félreismert szerelmes járt pórul.

Az egyik magazinban egy híres dán „víziló" (hogy ez hogy jön ide?), bizonyos Dolph szemeit láthatjuk. Nem igazi állatra kell gondolnunk, egy komikus figurája Dolph, a rasszista víziló. Ez egyébként a lentebb lévő megjegyzésből derül ki.

A pincében van egy szoba, ahol találunk néhány patkányt. Ha kiírtjuk őket, jutalmunk egy belépőkártya lesz, ami az asztalon tűnik fel. Egyik oldalán a "You Dirty Rat" felirat olvasható.

Érdekes élményben lehet annak része, aki a színpad feletti állványról a mélybe lök egy munkást. Szerencsétlen szörnyethalt embernek ugyanis mintha nem lenne elég baja, még a rendőrök is ott szaladgálnak, és követelik távozását, mivel zavarja a próbát.

Beöltözhetünk rendőrnek, mire néhányan követni kezdenek minket, azt gondolván, hogy az operaház személyzetéhez tartozunk, és leküzdhetetlen vágyat érzünk arra, hogy körbevezessük őket. Óriási poén, mikor a hátsó sorokból valaki megjegyzi, hogy ez élete legrosszabb túrája.

A pincében egy őr nailgunnal(!) írtja a patkányokat.

A „hóhért" alakító színész öltözőjében francia nyelvű instrukciókat találunk arra vonatkozóan, hogy pontosan hova kell állnia a színpadon.

Az egyik raktárban különböző színdarabokhoz találhatunk kellékeket, többek között az Oparaház Fantomjának maszkját is.

A játék elképesztő részletességét bizonyító jel: amikor a színpadon elsül a fegyver, a gyilkos azt mondja: „Nahát, milyen valóságosnak tűnik".

V. 13. 5. Flatline
Érdemes egy pillantást vetnünk a medence környékén lévő szobrokra. Kiscsávók vizelnek bele a vízbe.

Az egyik opcionális célpont nagyon komolyan veszi az elvonókúrát, és a fentebb említett szobrok mögé rejtette dugi piáját. Miért ne kevernénk bele mérget?

A küldetés után, mikor megkapjuk a friss napilapot, láthatunk egy kínai éttermet hirdető cikket. Figyeljük csak meg a specialitások neveit: Blue Lotus clan, Red Dragon clan, Zun és Lei Ling: az első kettő a bandák nevei, akiket az első és a harmadik epizódban egymásnak ugrasztottunk, a harmadik Lee Hong testőre, az utolsó pedig a lenge öltözetű távol-keleti örömlány.

V. 13. 6. A New Life
A kajás kocsi oldalán a Wong Wei Dung felirat látható, aki egy kínai színész (igazából Wong Wei Tung), és főleg akciófilmekben vállal szerepeket, ezen belül pedig különösen kedveli a bárgyilkos karakterek életre keltését.

Ha tönkretesszük a ház falára szerelt biztosíték dobozt, és megmérgezzük az injekciós tűvel Sinistrát, sose fog kiderülni, hogy halott. A visszatérő testőr ugyanis észre sem veszi, mi történt.

Az FBi nyomozók furgonjának oldalán a Lauritzand Co. Felirat olvasható. Éppenséggel ez is valódi cég, Dániában működik, főleg olajjal és gumitermékekkel foglalkoznak.

Az egyik testőr rendszeresen mintavételezi Sinistra lányának bugyijának illatát. Hát mit mondjak, megbízható fazon.

Sinistra igazi playboy. Ha tüzetesebben szemügyre vesszük a hálószobáját, láthatjuk, hogy a plafonon tükrök vannak elhelyezve.

A szemetes és az FBI autó rendszáma megegyezik: „Bad Blood", vagyis rossz vér.

Ha elkezdünk kocogni a területen futkározó emberrel, egy idő után megjegyzéseket tesz a technikánkra, és figyelmeztet, hogy nem a megfelelő öltözéket viseljük.

Slnistra lányának szobájában van egy poszter a falon, ami egy kiscsajt ábrázol. A pólóján a felirat: Freedom Fighters.

Ha felmászunk az ereszcsövön át az emeletre, és beugrunk az ablakon, egy sipító játékra érkezünk, pont mint egy rossz vígjátékban.

V. 13. 7. The Murder of the Crows
A kezdő helyszínen, az emeleten találunk egy zárt szobát, amiben két ember lakik. Az egyik éppen a fürdőszobában van, a másik gatyában fekszik az ágyon. Vajon ez mit akar jelenteni?

Az egyik terrorista neve Raymond Kulinsky, ami utalás Richard Kulinskyre, aki egy valóban élt, ám nemrég elhunyt bérgyilkos volt.

Ha megszerezzük az adóvevőt, hallhatjuk ahogy a célpontok beszélgetnek egymással.

Kábítsuk el a „postást", aki a táskát viszi, és rejtsünk el egy pokolgépet az aktatáskában. Mikor magához tér, folytatja a munkáját, és leszállítja az árut. Így darabokra robbanthatjuk az albinó gyilkost. Refreshment

Ha besétálunk az első célpontunk lakása mellet található könyvesboltba, hamarosan megjelenik az eladó, és elkezdi gúnyolni Negyvenhetest. Olyan nevekkel illeti, mint „Mr.Clean", ami egy dán reklámfilm minden kosszal elbánó dzsinnje, „Kojak", vagy „Jean Luc", a kopasz kapitány a Start Trekből. Nyilván ha tudná, kivel beszél, befogná a pofáját.

A küldetés végeztével kapott újságban a felügyelő neve Wiggum. Érdekes módon a Simpson család rendőrét is így hívják.

Az egyik bár neve Blue Oyster. Magyarra fordítva kék osztrigát jelent. Aki látta, a Rendőrakadémiát, az tudja, miről van szó:)

V. 13. 8. You Better Watch Out

A cím több dologra is utalhat. Egyrészt a "Santa Claus Is Coming to Town" című karácsonyi dalra, másrészt az Iron Maidennek is van egy „The assassin" című szerzeménye, melyben megtalálható ez a sor.

A lézerrel őrzött szobában egy magazin hever, „Badass babies" címmel. A címlapon lévő srác Hitman pólót visel!

A pályán van egy másik bérgyilkos is, egy nőnemű egyén. Amikor belépünk a szobába, ahol dekkol, megpróbál elkábítani minket, és közben azt mondja: „a férfiak olyan kiszámíthatók". Ha azonban mi tesszük vele ugyanezt, és egy forgalmas helyre lökjük a testét, akkor az arra járőröző testőr felébreszti a lányt, ám az azonnal visszaalszik. A testőr ezután megöli őt. Nem mellékesen ha benézünk a kanapé mögé, egy ledér lány testét találjuk ott. Nyilván vetélytársunk az ő személyazonosságát birtokolta.

A bulira két fotós is hivatalos, az egyik a műteremben készít enyhén erotikus képeket, a másik pedig a dekorációs célokat szolgáló vízesés előtt üldögél.

V. 13. 9. Death On The Mississippi

Az ehhez a küldetéshez tartozó magazinban az egyik cikk arról szól, hogy egy gondnok halálra égett ("Janitor burned to death"). Utalás Freddy Krueger személyére. Ugyanitt a dátumban március (march) helyett Smarch van írva, ami viszont egy Simpson különkiadásban volt az egyik történet címe. (Treehouse of Horror IV című haloween részben). A http://bevs.dk/thyboe cím pedig egy dán, sportos aranyköpésekkel foglalkozó honlapra visz minket.

V. 13. 10. Till Death Do Us Apart

Ha odamegyünk a krokodilokra vadászó részeg fickókhoz, és szétlőjük a nem sokkal messzebb látható üvegeket, a többiek éljenezni kezdenek. Nem valami nívós társaság, de azért jól eshet. Ha az alligátorokat kezdjük lőni, leteszik a fegyvert, és ránk hagyják a munkát, ők meg elkezdenek piálni.

A színpad mellett két fickó összeverekedett. Nyugodtan beszállhatunk, csak arra vigyázzunk, hogy ne végezzünk velük, és ne használjunk fegyvert.

A magazinban olvashatunk egy érdekes hirdetést, mely a Pine Core Rehabilitációs Központot hivatott népszerűsíteni. A sorok között megbújik egy ajánlat, kiégett játékfejlesztők számára.

Hogy levezethessük az esküvői ceremóniát, vegyük fel a pap ruháját, és szólaltassuk meg a bejárat előtti csengőt. Ha hátramegyünk a kis pavilonba, és szemben állunk az ifjú párral, megjelenik egy lehetőség, mely szerint celebrálhatjuk a szertartást. Ha végzünk a vőlegénnyel, hallhatjuk amint a menyasszony azt suttogja: „Na végre!".
Ha az embereket belelökjük a vízbe, az alligátorok felfalják őket.

A temetőnél lévő tábla rendkívül írástudó emberre vall, ugyanis ez áll rajta:"Restrict!d Area".

A megjelent, ünneplő nép gyakran kommentálja öltözködésünket. Olyan kifejezésekkel dobálóznak, mint „milyen elegáns", „a vőlegény helyére akar lépni?", vagy „ez esküvő haver, nem temetés".

A pálya intrójában Negyvenhetes tévéjében éppen egy Dániát érintő időjárás jelentés látható.

V. 13. 11. A House of Cards

Ha a külső erkélyeken körbelopakodunk, észrevehetünk egy férfiakból álló társaságot, akik vetkőzős pókert játszanak egy táncosnővel. Sajnos a lány előtt halmokban áll a zseton, így ne számítsunk semmilyen, tizennyolcas karikát érdemlő jelenetre.

Negyvenhetes hotelszobájában közelítsünk rá a tévére, és megfigyelhetjük a scrollozó feliratot: „FCK HURRA". Az FCK egy már említett dán foci csapat.

Amikor Negyvenhetes bejelentkezik a szállodába, a Cropes álnevet használja, ami anagrammája a „corpse" kifejezésnek. Jelentése: testek.

A liftben hallható zene a Hitman: Codename 47 című játékból származik.

A Shamal kaszinó előtt felirat hirdeti: Jackpot: 630,000. Micsoda véletlen, hiszen a fő célpont kiiktatásáért éppen ennyit kapunk.

A Shamal belső részén több helyen is az olvasható: "Allan Hansen's Street Magic". A szóban forgó férfiú a Hitman sorozat egyik fejlesztője.

V. 13. 12. Dance with the Devil

A kínzókamrában egy fickó ül a kanapén, és ugyanazt a jelmezt viseli, ami a harmadik rész „Meat King's party" pályáján volt divatos. Sajnos nem tudjuk megszerezni a remek viseletet, hiszen semmilyen módon nem tudunk bejutni a szobába.

John Maynard valójában egy Theodor Fontane nevű költő egyik versének a címe. A wikipedia katalógusa szerint viszont létezik egy

John Maynard Keynes neű matematikus-gazadási zseni, aki valamilyen komoly összetűzésbe keveredett az amerikai állammal.

Az Eve által előadott dalt megegyezik azzal, amit a készítők listája közben hallhatunk.

A hátsó teremben, ahol Vaana nyomja a pirotechnikai műsorát, belelökhetünk emberkéket a medencébe, melyben cápák úszkálnak. A tánctérről jól megfigyelhető, ahogy a cápa játszik zsákmányával, a miközben a bulizók ebből semmit sem vesznek észre.

Az egyik erkély három vendége folyamatosan dicséri a pirotechnikai show-t. A baleset után egyikük azt mondja: „Nahát, fantasztikus volt ez a cápatámadás a végén. Vajon hogyan csinálhatták meg ilyen élethűre?". Hehe.

A garázs hátsó részében, nem messze a mennyei jelmeztől, egy fickó öklendezik az egyik autónál. Közben szidja a csapost, akiről később kiderül, hogy egyáltalán nem ez a valódi szakmája, hanem hozzánk hasonló hivatást űz.

Ha beszélünk a csapossal a mennyi buliban, az panaszkodni kezd a műsorra, és elmondja, hogy az előző énekesnő igen furcsa balesetet szenvedett, és hogy alig volt idő az újnak a beszerzésére. Ha más nem, ez megvilágosíthatja elménket Eve igazi kilétét illetően.

Ha követjük Evet a szobájába, és megöl minket, láthatunk egy animációt, melyben Negyvenhetesbe többször is kés fúródik.

A kínzókamrában egy leszbikus jelenetnek is szemtanúi lehetünk.

Az adatokkal teli laptop képernyőjén Negyvenhetes profilja olvasható.

V. 13. 12. Amendment XXV

Nyilván többször is megfogalmazódott már bennünk a kérdés: vajon az őrök mivel töltik unalmas életüket, míg mi akciózunk. Nos, az alábbi beszélgetés foszlány talán választ ad a felvetésre:

- Első őr: Ezt nézd!
- Második őr: Mit találtál?
- Első őr: A svéd női birkózó csapat honlapja!

Hogy még jobban megértsük ellenségeinket, íme néhány sor azon testőrök szájából, akik a Fehér Házban teljesítenek szolgálatot:

- Első testőr: Hé, ezt nézd meg!
- Második testőr: Mi az, újabb törpe pornó?
- Első testőr: Nem, nézd, ez Puki, a pingvin!
- Az őrök szobájában van egy könyv, melyen a Hitman logó szerepel. Talán rajongók?

A falakon korábbi amerikai elnökök képe látható.

V. 13. 13. Requiem

Ha Alexander Crayne-t, a tolókocsiba kényszerült ellenségünket lefegyverezzük, kikászálódik a székből, és kegyelemért kezd könyörögni.

A kapu közelében parkoló két autó rendszámai: 666 és IO Interactive.

Az egyik sírkövön az alábbi felirat olvasható: „Guldbrandsen, 1998-2004". Az említett személy egy tehetséges programozó, aki az említett időpontok között a Hitman játékok fejlesztésén (is) dolgozott, de részt vett a Freedom Fighters programozásában is.

A lebénult fickóhoz hasonlóan az újságíró is könyörögni kezd. Állítása szerint ő csak megfigyelő, egy dokumentarista. Azt mondogatja, hogy a titkunk biztonságba lesz nála, ráadásul esküdözik is.

Ha nem élesztjük fel Negyvenhetest, amíg a készítők listája pereg a képernyőn, a koporsó leszáll a mélybe, és a hamvasztás elkezdődik. Ez egy tipikus Game Over szituáció.

Ha akkor ébresztjük fel Hitmant, amikor a pap a közelébe ér elkaphatjuk őt, és élő pajzsként használhatjuk.

A záró animációban láthatjuk amint Negyvenhetes egy óriási vérfolt tenger közepén fekszik. Rajta kívül senki más nincs a környéken.

Ha mindenkit kivégeztünk, de a papot életben hagytuk, rátalálhatunk a kapunál, amint veszettül veri, és segítségért kiabál.

V. 14. Segítség megrendelőknek (ICA Archívum)

Rendeljen bérgyilkost hat egyszerű lépésben:

1. lépés: Küldjön nekünk egy emailt honlapunkról, kitöltve az űrlapot, melynek során alapvető információkat kell megadnia. Csak írje meg, „kit", „hol", „mikor", a „hogyan" kérdéssel magasan képzett ügynökeink foglalkoznak. Nyomatékosan kérjük, hogy ne eressze bő lére: csak a lényegre vagyunk kíváncsiak.
2. lépés: Ha megfelelőnek ítéljük kérvényét, hamarosan kap egy emailt, melyben részletesen definiálva vannak a szerződési feltételek, valamint a lehetséges fizetési módok. Egy általános gyilkosság alapára huszonötezer dollár. Természetesen ez az összeg változhat. Kövesse az utasításokat, utalja át a pénz felét, és várjon további információkra.
3. lépés: Amint megérkezett számlánkra a fentebb definiált alapösszeg fele, további információkat küldünk Önnek. Ez az a fázis, ahol részletesen el kell mondania minden lehetséges információt a célpontról. Kérjük adjon minél részletesebb leírást a célszemélyről. Kérjük, szorítkozzon a tényekre. Nem vagyunk kíváncsiak az érzéseire, sem a lelkiismereti válságára. Ez Önre tartozik. Ha mindezt elküldte a megadott címre, várjon a további utasításokra.
4. lépés: kapcsolatba lépünk Önnel, a végső tervezet áttekintése céljából. Amennyiben mindent megfelelőnek talál, az akció kezdetét veszi.
5. lépés: A sikeres végrehajtástól számítva 72 órája marad, hogy a hátralévő összegeket, valamint a további felmerülő költségeket kiegészítse. Amennyiben ezt elmulasztja, számíthat látogatásunkra. Biztos lehet benne, a folyamat ezen fázisán már MINDENT tudunk Önről, és kedves családjáról.
6. lépés: Amennyiben megérkezett számlánkra a fizetség, dőljön hátra, és élvezze az életet. Köszönjük, hogy igénybe vette szolgáltatásunkat, ha legközelebb gondja akad, tudja hová forduljon.

V. 14. A filmről

Egyelőre nem sokat lehet tudni a készülő Hitman moziról, annyi azonban bizonyos, hogy a kopasz ügynököt Vin Diesel fogja alakítani, míg a forgatókönyvíró az a Skip Woods lesz, aki a Kardhal című film szkriptjét is írta. A taktikai tanácsadó kiléte is ismert, aki nem más, mint Ron Blecker (X-men 3, Én, a robot, Battlestar Galactica). A várható bemutató dátuma 2007, ám erre ne vegyünk mérget.

A SZÁGULDÁS SZEREL-
MESEINEK, MINDEN
RÉSZLET AMI SEGÍTHETI,
HOGY TE LEGYÉL AZ
ASZFALT KIRÁLYA...

NEED FOR SPEED

PC - PS2 - PS3 - XB - XB360 - GC - Wii

ELŐRENDELHETŐ!

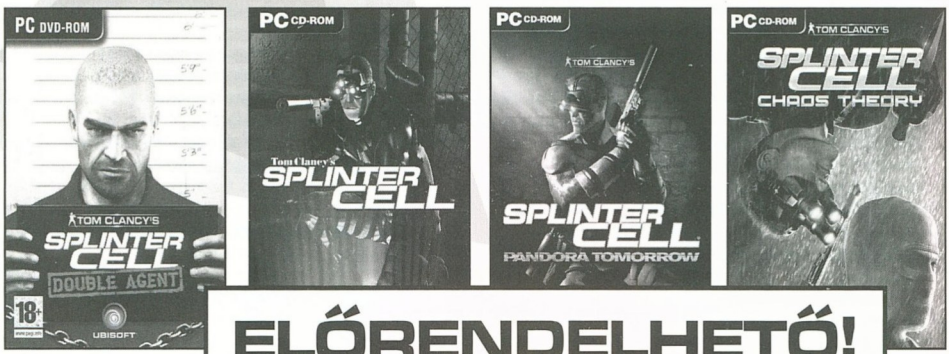
MEGJELENIK 2006 TELÉN

NFS: CARBON IS!

SAM FISHER AKCIÓBAN,
EZÚTTAL MINDEN
APRÓSÁGRA ÉS TRÜKKRE
FÉNY DERÜL...

Tom Clancy's SPLINTER CELL

PC - PS2 - PS3 - XB - XB360 - GC - Wii



ELŐRENDELHETŐ!

MEGJELENIK 2006 TELÉN

JÁTÉKLEXIKON 2006-2007

- ▶ A legnyerőbb játékok 2006-ban
- ▶ Betekintés a jövőbe, a legjelentősebb játékok 2007-ben
- ▶ Leírás minden játékról, a legfontosabb információkkal
- ▶ A különböző játékkategóriák tematikus listája
- ▶ Referencia lista a legsikeresebb programokról
- ▶ Vásárlási lehetőségek ismertetése

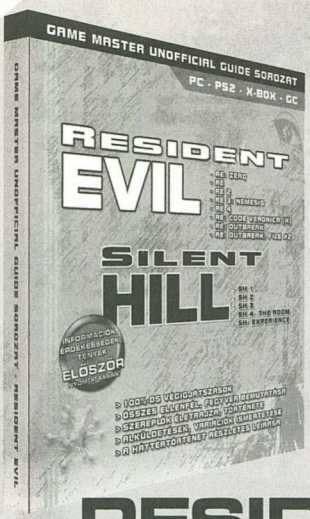
A legteljesebb összefoglalás a megjelent játékokról, PC és konzol fronton, egy szinte teljes lexikon a 2007-es évre.

PC - PS2 - PS3 - XB - XB360 - GC - Wii - PSP - DS - GBA

ELŐRENDELHETŐ!

MEGJELENIK 2006 TELÉN

AZ ELŐKÉSZÜLETBEN LÉVŐ KIADVÁNYOKRÓL HONLAPUNKON LEHET RÉSZLETES INFORMÁCIÓT TALÁLNI A **WWW.GAMEMASTER.HU** CÍMEN. RENDELÉS, INFORMÁCIÓ: 06-1-379-7989



MÁR KAPHATÓ!

Fogalom, amely a videójáték kultúra túlélő-horror stílusának megreformálójaként az egyik legsikeresebb sorozat szerte a világon. A 32 milliós eladást produkáló széria alapján készült kötetünket a hazai rajongóknak, a stílus szerelmeseinek és a fiktív biológiai katasztrófát feldolgozó történettel csak most ismerkedőknek egyaránt ajánljuk. Az Unofficial Resident Evil Guide a nyolc fő epizód (RE Zero-1-2-3-4-Code Veronica-Outbreak-Outbreak #File 2) 100%-os végigjátszása. Titkos és rejtett érdekességek mellett számos olyan információval szolgál, amelyekkel magyar nyelven még sehol sem találkozhatott az olvasó. Amellett, hogy tökéletes útmutatóként használható a széria egyes epizódjainak különböző verzióihoz, részletesen kitér az összes ismert és mellékkarakter jellemzésére, történetére, múltjára és egymáshoz fűződő kapcsolatára is.

A kiadvány második szereplőjét, a Silent Hill sorozatot sem kell bemutatni a horrorjátékok rajongóinak, ez az alapmű sem kerülhette el a sorsát, a legapróbb részletekig kitárgyalják a borzongás történetét az összes eddig megjelent Silent Hill rész érintésével.

RENDELD MEG MOST A

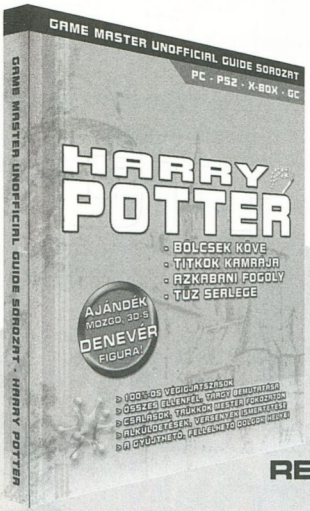
RESIDENT EVIL + SILENT HILL

SZUPERGUIDE-OT!

MEGRENDELHETŐ:

GAME MASTER
1325 BUDAPEST,
PF.: 315
vagy
06-1-379-7989

Ára: 2.500 Ft



MÁR KAPHATÓ!

Az ifjú varázslótanonc kalandjai milliók szívét dobogtatták meg világszerte, így nem csoda, hogy a számítógépes és konzolos játékos társadalomnak is elkészült a könyvbeni epizódok játékos változata. Kiadványunk végigviszi az olvasót a megjelent Harry Potter játékok világán egy teljes megfejtést és útmutatást nyújtva, mely bármely helyzetben kimenti a kalandozót a megoldhatatlannak tűnő helyzetből. A teljes megoldás mellett temérdek kiegészítő információ kapott helyet a közel 170 oldalon, melyek ilyen formában, magyar nyelven még nem láttak napvilágot a játékról. Az ellenfelek teljes ismertetése mellett akad hely a varázslatok bemutatására és természetesen a minden játékban előforduló varázskártyák ismertetésére. Sok olyan titkos momentumra derül fény, melyek nem könnyen deríthetők fel a játékban, de a történet teljes élvezetéhez mindenképpen szükségesek.

Könyvünket bátran ajánljuk a játékos Harry Potter birodalom kezdőinek, de a haladóknak is - akik akár már végig is játszották a játékokat -, hiszen mindkét csoport találhat temérdek információt és érdekességet kedvenc játékaikról.

RENDELD MEG MOST A

HARRY POTTER

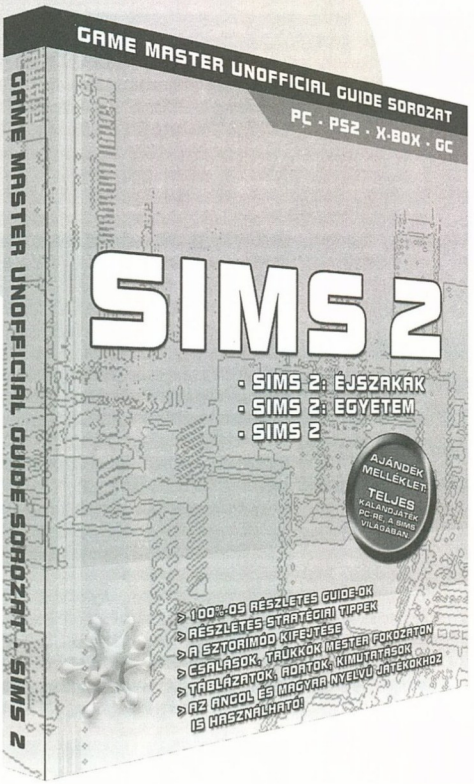
SZUPERGUIDE-OT!

MEGRENDELHETŐ:

GAME MASTER
1325 BUDAPEST,
PF.: 315
vagy
06-1-379-7989

Ára: 2.500 Ft

MEGJELENT!



Egy könyv, mely **teljessé teszi** a játékot...
Egy könyv, mely **fényt derít** a titkokra...
Egy könyv, mely **a legtöbb trükköt leírja...**

a világ eddigi **legsikeresebb** játékához.

224 oldal, ajándék CD melléklet

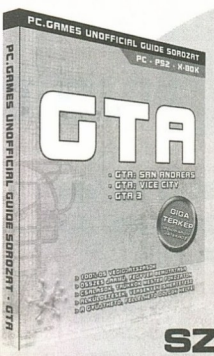
A legteljesebb GUIDE, mely készült a SIMS 2-höz és két legnagyobb kiegészítőjéhez. A könyv minden olyan fontos információt, adatot, tippet és csalást tartalmaz, mely kitapasztalása hosszú hónapokat venne igénybe. A kiadvány külön foglalkozik a PC-s és a konzolos játék sajátosságaival, valamint kitér az angol és a magyar nyelvű verzió különbségeire is. A tapasztalt játékosok is találhatnak benne újdonságot, a kezdő játékosoknak pedig igazi kincsesbánya a könyv igen részletes tartalma. Ne mulaszd el a lehetőséget, hogy mindent megtudj a játékokról, rendeld meg most akciós áron a kiadványt!

PC - PS2 - X-BOX - GC

MEGRENDELHETŐ:

GAME MASTER
1325 BUDAPEST,
PF.: 315
vagy
06-1-379-7989

Ára: 2.500 Ft



MÉG KAPHATÓ!

RENDELD MEG MOST A

GTA

SZUPERGUIDE-OT!

RENDELHETŐ REGEBBI KIADVÁNYOK

CD GAMES

2000/1-6	100 Ft/db
2001/1-6	200 Ft/db
2002/1-6	200 Ft/db
2003/1-6	300 Ft/db
2004/1-6	400 Ft/db
2005/1-6	500 Ft/db

PLAY ZONE

2004/1-6	200 Ft/db
2005/1-3	200 Ft/db
2005/4-6	300 Ft/db
2005/7-9	400 Ft/db
2006/1	400 Ft/db

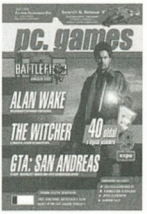
PLAY ZONE DVD

2005/4-6	600 Ft/db
2005/7-9	800 Ft/db
2006/1	800 Ft/db

RENDELHETŐ REGEBBI KIADVÁNYOK

PC.GAMES

2001/1-3	100 Ft/db
2002/1-12	200 Ft/db
2003/1-11/12	300 Ft/db
2004/1-11/12	400 Ft/db
2005/1-8	500 Ft/db



PC.GAMES DVD

2002/1-12	400 Ft/db
2003/1-11/12	500 Ft/db
2004/1-11/12	800 Ft/db
2005/1-8	800 Ft/db

Fenti lapszámok megrendelhetők az alábbi módon: A postákon kérhető „Belföldi pénzesutalványon fel kell adni a megfelelő összeget a kiadó címére, az utalvány hátulján lévő közlemény rovatban pedig fel kell tüntetni a megrendelt lapok sorszámát. A fenti összegek az Áfa-t igen, de a postaköltséget nem tartalmazzák. A postautalványokat a következő címre kell küldeni:

GAME MASTER 1325 Budapest Pf.: 315
A szolgáltatásról bővebben a **06-1-379-7989**-es telefonszámon lehet érdeklődni.

RENDELHETŐ VÉGIGJÁTSZÁSOK

187 Ride or Die GU	P, 2, X, G	600 Ft
50 Cent Bulletproof	2, X	500 Ft
Ace Combat Advance TT	A	200 Ft
Advance Guardian Heroes TT	A	300 Ft
Adventure of Sherlock Holmes	P	600 Ft
Advert Rising TT	P,X	300 Ft
Afrika Korps vs Desert Rats	P	600 Ft
Age of Empires II: The Conq.	P	300 Ft
Age of Mythology [2 részben]	P	500 Ft
Alexander	P	600 Ft
Alias TT	P,2,X	300 Ft
Alien vs Predator 2	P	400 Ft
Alien vs Predator 2: Primal Hunt	P	400 Ft
Alone in the Dark 4	P	300 Ft
America	P	300 Ft
American McGee's Alice	P	300 Ft
Anachronox	P	300 Ft
Animaniacs: The Great Edgar H. TT	2, X, G	300 Ft
Arc the Lad: End of Darkness GU	2	500 Ft
Arcanum	P	300 Ft
Area 51	P, 2, X	800 Ft
Armed and Dangerous	P,X	600 Ft
Armies of Exigo	P	800 Ft
Art of Magic	P	300 Ft
Arx fatalis	P	500 Ft
Arx fatalis	X	600 Ft
Astérix & Obélix XXL TT	P, 2, G	300 Ft
Atalantis 3	P	400 Ft
Axis & Allies TT	P	300 Ft
Baldur's Gate: Dark Alliance II	2,X,G	600 Ft
Batman Begins	2, X, G	800 Ft
Battle Isle: The Andosia War	P	300 Ft
Battle Realms	P	400 Ft
Battlefield 2 GU	P	800 Ft
Battlefield 2: Modern Combat GU	2, X, X3	600 Ft
Battlefront II TT	P, 2, X	300 Ft
Beyond Good & Evil	P,2,X,G	600 Ft
Black & White 2	P	600 Ft
Blitzkrieg	P	500 Ft
Blitzkrieg 2	P	800 Ft
Blood Omen 2	P	400 Ft
Bloodrayne	P,2,X,G	500 Ft
Bloodrayne 2	P, 2, X	600 Ft
Brave: The Search For Spirit D. TT	2	300 Ft
Breed	P	600 Ft
Broken Sword: The Sleeping Dragon	P,2,X	600 Ft
Brothers in Arms: Road to Hill 30	P2, X	600 Ft
Burnout 3: Takedown GU	2, X	600 Ft
Burnout Legend PSP TT	S	200 Ft
Burnout: Revenge	2, X, X3	600 Ft
C&C Generals: ZH	P	500 Ft
C&C Renegade	P	400 Ft
C&C: Generals	P	500 Ft
C&C: Yuri's Revenge	P	400 Ft
Call Of Duty 2: Big Red One	2, X, G	500 Ft
Call of Duty: Finest Hour	2, X, G	600 Ft
Call of Duty: United Offensive	P	600 Ft
Castlevania: Dawn of Sorrow TT	D	200 Ft
Catwoman	P,2,X,G	600 Ft
Champions of Norrath	2	600 Ft
Charlie and the Chocolate Factory	P, 2, X, G	500 Ft
Chicago 1930	P	600 Ft
Chris Sawyer's Locomotion TT	P	300 Ft
Chrome TT	P	400 Ft
Civilization 4 GU	P	800 Ft
Clive Barker's Undying	P	300 Ft
Close Combat: First to Fight TT	P, X	300 Ft
Codename: Panzers	P	600 Ft
Cold Fear	P, 2, X	600 Ft
Colin McRae Rally 04	P,2,X	600 Ft
Commandos 2	P	300 Ft
Commandos 3 tippek	P	300 Ft
Conan: The Dark Axe	P,2,X,G	600 Ft
Conflict: Vietnam TT	P, 2, X	300 Ft
Conquest of the Underworld	P	300 Ft
Constantine GU	P, 2, X	600 Ft
Cossacks II: Napoleonic Wars GU	P	600 Ft
Crash Nitro Cart TT	2,X	300 Ft
Crime Life: Gang Wars TT	P, 2, X	300 Ft
CS: Condition Zero TT	P	400 Ft
CSI: Dark Motives	P	600 Ft
CSI: Miami	P	800 Ft
CT Special Forces: BTH TT	A	300 Ft
Darkwatch	2, X	600 Ft
D-Day	P	600 Ft
Dead Man's Hand TT	P,X	400 Ft
Deadly Dozen	P	400 Ft
Destroy All Humans!	2, X	600 Ft
Deus Ex: Invisible War	P,2,X	600 Ft
Devil May Cry 3: Dante's Aw. GU	2	400 Ft
Diablo 2: Lords of Destruction	P	300 Ft
Die Hard: Nakatomi Plaza	P	400 Ft
Disciples 2	P	400 Ft
Domination GU	P	600 Ft
Donkey Kong: King of Swing TT	A	200 Ft
Doom 3 GU	P	600 Ft
Doom 3 GU	P, X	600 Ft
Dragonshard	P	600 Ft
Driv3r	P,2,X	600 Ft
Dungeon Lords [1.rész]	P	800 Ft
Dungeon Lords [2. - befejező rész]	P	800 Ft
Dungeon Siege	P	400 Ft
Dungeon Siege 2 [1.rész]	P	800 Ft
Echo: Secret of the Lost Cavern	P	600 Ft
Emperor: Battle for Dune	P	300 Ft
Empire Earth [4 részben]	P	600 Ft
Empire Earth 2 GU	P	900 Ft
Enclave [2 részben]	P	500 Ft
Enter the Matrix	P,2,X,G	500 Ft
Enthusia Professional Racing GU	2	600 Ft
Evil Dead Regeneration	P2, X	600 Ft
Evil Island	P	300 Ft
fable	P	600 Ft
fable GU	X	600 Ft
fahrenheit	P	600 Ft
fahrenheit	2, X	800 Ft
fallout Tactics	P	300 Ft
fallout: Brotherhood of Steel	2,X	600 Ft
fantastic 4	P, 2, X, G	600 Ft
far Cry	P	600 Ft
far Cry: Instincts	2, X	600 Ft
Final fantasy X-2	2	600 Ft
Final fantasy: Crystal Chronicles	G	600 Ft
FlatOut GU	P2, X	400 Ft
Forbidden Siren	2	600 Ft
Forza Motorsport GU	X	400 Ft
Freedom Fighters	P,2,X,G	500 Ft
Freedom Force [2 részben]	P	500 Ft
Freedom Force Vs. The 3rd Reich	P	800 Ft
From Russia with Love	2, X, G	800 Ft
Full Spectrum Warrior TT	P,2,X	300 Ft
F-Zero: GP Legends TT	A	300 Ft
Galleon	X	600 Ft
Gangland	P	600 Ft
Genji	2	600 Ft
Ghost Recon 2: Summit Strike	X	600 Ft
Giants: Citizen Kabuto	P	300 Ft
God of War	2	800 Ft
GoldenEye: Rogue Agent	2, X, G	600 Ft
GP3 addon	P	300 Ft
Gran Turismo 4 GU	2	800 Ft
Grand Theft Auto III	P,2,X	500 Ft
Grand Theft Auto: Advance	A	200 Ft
Grandia 2	P,2	400 Ft
Grungave: Overdose TT	2	300 Ft
GTA: Liberty City PSP TT	S	200 Ft
GTA3: Vice City	P,2,X	500 Ft
GTR GU	P	600 Ft
Gun	P2, X, X3, G	600 Ft
Half-Life 2	P	800 Ft
Half-Life: Blue Shift	P	300 Ft
Halo	P,X	500 Ft
Halo 2	X	600 Ft
Harry Potter	P,2,X,G	400 Ft
Harry Potter And The Goblet Of Fire	P, 2, X, G	600 Ft
Harry Potter and the Prisoners of A.	P	600 Ft
Harry Potter and the Prisoners of A	2,X,G	600 Ft
Headhunter: Redemption	2, X	600 Ft
Heroes Cronicles:	P	300 Ft
Heroes of Might and Magic 4	P	400 Ft
Heroes of the Pacific TT	P, 2, X	300 Ft
Hitman Contracts	P,2,X,G	600 Ft
Hitman Contracts TT	P,2,X,G	400 Ft
Homeworld 2	P	500 Ft
Hostile Waters	P	300 Ft
Icewind Dale 2 [2 részben]	P	500 Ft
IGI2: Covet Strike	P	500 Ft
Imperial Glory GU	P	600 Ft
Impossible Creatures	P	500 Ft
Incredibles TT	P, 2, X, G	300 Ft
Indiana Jones [2 részben]	P,2,X	500 Ft
Jack the Ripper	P	600 Ft
Jade Empire GU	X	800 Ft
Jak 3	2	300 Ft
Jak X: Combat Racing TT	2	300 Ft
James Bond 007: Everything or N.	P,2,X,G	600 Ft
Jedi Outcast 2	P,X	400 Ft
Joint Operations TT	P	300 Ft
Kill.Switch	P,2,X	600 Ft
Killer7	2, G	800 Ft
Killzone	2	600 Ft
King Kong	P2, X, X3, G	600 Ft
Kingdom Hearts: Chain of Mem.	A	200 Ft
Klonoa 2: Dream Champ Tourn. TT	P	300 Ft
Knights of the Temple TT	P,2,X,G	300 Ft
Legacy of Kain: Defiance	P,2,X	600 Ft
LEGO Star Wars	P, 2, X, G	600 Ft
Leisure Suit Larry: Magna.... GU	P, 2, X	400 Ft
Leisure Suit Larry: Magna... TT	P, 2, X	300 Ft
Lord of the Rings	P,2,X,G	500 Ft
Lords of Everquest TT	P	300 Ft
LoTR: The Return of the King	P,2,X,G	600 Ft
Madagascar TT	P, 2, X, G	300 Ft
Mafia	P,2,X	500 Ft
Manhunt	P,2,X	600 Ft
Mario & Luigi: Superstar TT	A	300 Ft
Mario Party Advance TT	A	300 Ft
Mashed	P,2,X	600 Ft
Max Payne 2	P,2,X	500 Ft
MechCommander 2	P	300 Ft
Mechwarrior 4	P	300 Ft
Medal of Honor	P	400 Ft
Medal of Honor: European Assault	2, X, G	900 Ft
Medal of Honor: Infiltrator TT	A	300 Ft
Medal of Honor: Pacific Assault	P	600 Ft
Medieval: Resurrection PSP TT	S	200 Ft
Medieval: Total War	P	400 Ft

Jelmagyarázat: **P:** PC, **2:** PS2, **X:** Xbox, **X3:** Xbox360, **G:** Gamecube, **A:** GameBoy Advance, **D:** Nintendo DS, **S:** Sony PSP. A játékok neve után: **TT:** Tippek-trükkök, **GU:** Guide

Jelmagyarázat: **P**: PC, **2**: PS2, **X**: Xbox, **X3**: Xbox360, **G**: Gamecube, **A**: GameBoy Advance, **D**: Nintendo DS, **S**: Sony PSP. A játékok neve után: **TT**: Tippek-trükkök, **GU**: Guide

Megaman 5: Battle Network. P TT	D	300 Ft
Mercenaries	2, X	800 Ft
Metal gear Solid 2	P,2,X	500 Ft
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	2	800 Ft
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	G	600 Ft
Metal Slug Advance	A	200 Ft
Metroid Prime 2: Echoes GU	G	600 Ft
Metroid Prime Pinball DS TT	D	200 Ft
Metroid Prime: Hunters TT	D	300 Ft
Metroid: Zero Mission TT	A	300 Ft
Midnight Club 3: DUB Edition GU	2, X	600 Ft
Might & Magic IX (2 részben)	P	500 Ft
Mission Impossible: Operation S.	2,X,G	600 Ft
MoHA: Spearhead	P	500 Ft
Mortal Kombat: Deception GU	2, X	400 Ft
Mortal Kombat: Shaolin Monks GU	2, X	500 Ft
MotoGP Ultimate Racing T. 3 TT	2	300 Ft
Myst 3 Exile	P,2,X	300 Ft
Myst 5 (1.rész) TT	P	400 Ft
Myst IV: Revelation	P	600 Ft
Myth 3P		400 Ft
Nascar '06 Total Team Control TT	2, X	300 Ft
Necromania: Trap of Darkness TT	P	300 Ft
Need for Speed Underground 2	2, X, G	600 Ft
Need for Speed: Underground	P,2,X,G	600 Ft
Need for Speed: Underground 2	P	600 Ft
Neverwinter Nights (2 részben)	P	500 Ft
Neverwinter Nights: SoU	P	500 Ft
Nexus: The Jupiter Incident GU	P	600 Ft
NFS: Most Wanted GU	P2, X, X3, G	500 Ft
NFS2: Hot Pursuit	P,2,X,G	500 Ft
Ninja Gaiden	X	600 Ft
No One Lives Forever	P,2	300 Ft
No One Lives Forever 2	P	500 Ft
Obscure	P,2,X	600 Ft
Oddworld: Stranger's Wrath GU	X	600 Ft
Oni	P	300 Ft
Onimusha 3: Demon Siege	2	600 Ft
Operation Flashpoint	P	300 Ft
Operation FP:Resistance	P	400 Ft
Original War	P	300 Ft
Pac-Pix DS TT	D	200 Ft
Painkiller (1.rész)	P	600 Ft
Painkiller (2.rész)	P	600 Ft
Painkiller: Battle out of Hell	P	600 Ft
Panzers: Phase Two	P	800 Ft
Pariah	P, 2, X	800 Ft
Partners	P	500 Ft
Pathway to Glory	N	200 Ft
Perimeter	P	600 Ft
Pilot Down: Behind Enemy Lines	P, 2, X	600 Ft
Pirates of the Caribbean	P,2,X	500 Ft
Platoon	P	500 Ft
Playboy: The Mansion TT	P, 2, X	300 Ft
Pokoli Szomszédok	P	500 Ft
Pokoli Szomszédok 2	P	600 Ft
Port Royale 2 GU	P	600 Ft
Post Mortem	P	500 Ft
Praetorians	P	500 Ft
Prince of Persia: Sands of Time	P,2,X,G	600 Ft
Prince of Persia: SoT TT	P,2,X,G	300 Ft
Prince of Persia: Two Thrones	P, 2, X, G	600 Ft
Prince of Persia: Warrior Within	P, 2, X, G	600 Ft
Prisoner of War	P	400 Ft
Project Gotham Racing 2 TT	X	300 Ft
Project Rub TT	D	200 Ft
Project Zero2: Crimson Butterfly	2	600 Ft
Project: Snowblind	P, 2, X	600 Ft
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	2,X	600 Ft
Psychonauts	P, 2, X	600 Ft
Psychotoxic	P	600 Ft
Pursuit Force PSP TT	S	200 Ft
Quake IV	P	600 Ft
Racing Gears Advance TT	A	200 Ft
Ratchet & Clank: Up Your Arsenal	2	300 Ft
Rave Master: Special Attack ETT	A	200 Ft
Red Alert 2	P	300 Ft
Red Dead Revolver	2,X	600 Ft
Red faction 2	P	500 Ft
Republic: The Revolution	P	500 Ft
Requiem of Hell	N	200 Ft
Resident Evil 4	2	800 Ft
Resident Evil: Outbreak	2	600 Ft
Resident Evil: Outbreak 2	2	600 Ft
Return to Castle Wolfenstein	P	400 Ft
Richard Burns Rally TT	P,2,X	300 Ft
Ridge Racer DS TT	D	200 Ft
Rise of Nation	P	500 Ft
Rise of the Nations: ToP	P	600 Ft
Rising Kingdoms	P	600 Ft
Robin Hood	P	500 Ft
Roller Coaster Tycoon 3: Soaked! TT	P	400 Ft
RollerCoaster Tycoon 3 TT	P	300 Ft
Rome: Total War	P	600 Ft
Runaway: A Road Adventure	P	500 Ft
Rune	P	300 Ft
S.W.I.N.E.	P	400 Ft
Sacred	P	600 Ft
Sacred Underworld GU	P	600 Ft
SCAR GU	P, 2, X	500 Ft
Schizm	P	400 Ft
Scrapland TT	P, X	300 Ft
Second Sight	P, 2, X, G	600 Ft
Secret Weapons Over Normandy TT	P,2,X	300 Ft
Serious Sam	P,X	300 Ft
Serious Sam	P	400 Ft
Serious Sam: The Second Enc.	P	400 Ft
Settlers 4	P	300 Ft
Settlers HoK: expansion disk TT	P	400 Ft
Shade: Wrath of Angels TT	P	300 Ft
Shadowgrounds	P	600 Ft
ShellShock: Nam '67	P, 2, X	600 Ft
Shining Soul 2 TT	A	300 Ft
Shrek 2 TT	P,2,X,G	300 Ft
Sid Meier's Pirates! GU	P,X	800 Ft
Silent Hill 2	P,2,X	500 Ft
Silent Hill 3	P,2	500 Ft
Silent Hill 4	P, 2, X	600 Ft
Sim City 4	P	500 Ft
Sim City: Rush Hour	P	500 Ft
Simon the Sorcerer	P	400 Ft
SIMS biblia	P	800 Ft
SIMS Makin' Magic TT	P	400 Ft
SIMS: Nightlife GU	P	600 Ft
Singles TT	P	400 Ft
Sly 2: Band of Thieves	2	300 Ft
Sniper TT	P	400 Ft
Sökdner TT	P	300 Ft
Soldier of Fortune II	P,X	400 Ft
Soldiers	P	600 Ft
Sonic Advance 3 TT	A	300 Ft
Soul Reaver 2	P,2	400 Ft
Spartan: Total Warrior	P	500 Ft
Spellforce TT	P	300 Ft
Spider-Man 2	2,X,G	600 Ft
Spider-Man 2 TT	P	300 Ft
Splinter Cell	P,2,X,G	500 Ft
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	P,2,X,G	600 Ft
SpongeBob SquarePants: The M. TT	2, X, G, A	200 Ft
Spy vs Spy TT	2, X	300 Ft
SSX On Tour TT	2, X, G	300 Ft
SSX On Tour TT	2, X, G	200 Ft
Star Trek Elite Force 2	P	500 Ft
Star Wars Episode III: Revenge...	2, X, D, S	600 Ft
Star Wars: Battlefront	P, 2, X	600 Ft
Star Wars: Knights of the Old R. II	X	600 Ft
Star Wars: Knights of the Old R. II	P	600 Ft
Star Wars: Kotor	P,X	600 Ft
Star Wars: Republic Commando	P, X	800 Ft
Still Life	P, X	800 Ft
Street Racing Syndicate TT	P, 2, X	300 Ft
Stronghold 2	P	600 Ft
Stubbs: The Zombie...	P, X	500 Ft
Stupid Invadres	P	300 Ft
Summoner	P,2	300 Ft
Super Mario 64 DS TT	D	200 Ft
SWGB: Clone Camp. (2 részben)	P	500 Ft
Syberia	P,2,X	400 Ft
Syberia	P,2,X	600 Ft
Syberia 2	P,2,X	600 Ft
Syphon Filter: The Omega Srain	2	600 Ft
Tak 2: The Staff of Dreams TT	2, X, G	300 Ft
Tales of Symphonia TT	G	300 Ft
Technomage	P	300 Ft
Tekken 5 GU	2	600 Ft
Terminator 3: Rise of the Machines	2,X	600 Ft
The Bard's Tale	P, 2, X	600 Ft
The Bard's Tale	P, 2, X	600 Ft
The Bard's Tale TT	P, 2, X	300 Ft
The Chronicles of Riddick	P, X	600 Ft
The Chronicles of Riddick: Escape...	P, X	600 Ft
The Elder Scrolls 3: Morrowind	P, X	400 Ft
The Getaway: Black Monday	2	600 Ft
The Great Escape	P,2,X	500 Ft
The Legend of Zelda: The Minish Cap	A	200 Ft
The Lord of the Rings: The Battle...	P	600 Ft
The Matrix: Path Of Neo	P, 2, X	600 Ft
The Moment of Silence	P	600 Ft
The Movies GU	P	600 Ft
The Punisher TT	P, 2, X	300 Ft
The Road to El Dorado	P	300 Ft
The Settlers: Heritage of Kings	P	800 Ft
The Simpsons: Hit and Run	P,2,X,G	600 Ft
The Sims 2	2, X, G	800 Ft
The Sims 2 GU	P	900 Ft
The Sims 2 DS	D	200 Ft
The Sims 2: University GU	P	600 Ft
The Sims Bustin' Out TT	2,X,G	300 Ft
The Suffering	P,2,X	600 Ft
The Thing	P,2,X	400 Ft
The Ward	P	300 Ft
The Warriors	2, X	500 Ft
Thief 3	P,X	600 Ft
Throne of Darkness	P	400 Ft
Toca Race Driver 2 TT	P,X	300 Ft
Tom Clancy's Ghost Recon 2	2, X, G	600 Ft
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	P, 2, X, G	800 Ft
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos T.	P, 2, X, G	800 Ft

Fenti végigjátszások megrendelhetők az alábbi módon: A postákon kérhető „Belföldi pénzesutalványon fel kell adni a megfelelő összeget a kiadó címére, az utalvány hátulján lévő közlemény rovatban pedig fel kell tüntetni a megrendelt végigjátszások sorszámát és nevét. A kiadó a végigjátszásokat nyomtatott formában juttatja el a megrendelőknek a pénzügyi teljesítés után.

A fenti összegek az Áfa-t és a postaköltséget tartalmazzák. A postautalványokat a következő címre kell küldeni:

GAME MASTER 1325 Budapest Pf.: 315

A szolgáltatásról bővebben a **379-7989**-es telefonszámon lehet érdeklődni, a teljes végigjátszás lista a **www.vegigjatszas.hu** címen található meg.

Jelmagyarázat: **P**: PC, **2**: PS2, **X**: Xbox, **X3**: Xbox360, **G**: Gamecube, **A**: GameBoy Advance, **D**: Nintendo DS, **S**: Sony PSP.
A játékok neve után: **TT**: Tippek-trükkök, **GU**: Guide

Tomb Raider Angel of Darkness	P,2	500 Ft
Tony Hawk's American Wast. GU	P,2, X, X3,G	500 Ft
Tony Hawk's American Wast. TT	P,2, X, X3,G	400 Ft
Tony Hawk's Underground 2 TT	P, 2, X, G	300 Ft
Tony Though	P	500 Ft
Tribes: Vengeance	P	600 Ft
True Crime: New York City	P, 2, X, G	600 Ft
True Crime: Streets of LA	P,2,X,G	600 Ft
UEFA Champions L. 2004-2005 GU	P2, X, G	600 Ft
UEFA EURO 2004 GU	P,2,X,G	600 Ft
Ultimate SpiderMan TT	P, 2, X, G	300 Ft
Unreal Championship 2: The L. C. GU	X	600 Ft
Unreal II	P	500 Ft
UT 2004 GU	P	800 Ft
Vampire: The Masquerade Bloodlines	P	600 Ft
Van Helsing	2,X	600 Ft
Vietcong	P	500 Ft
Warcraft III	P	400 Ft
Warhammer 40.000: Dawn... GU	P	600 Ft
Warioware Touched! TT	D	200 Ft
Warlords Battlecry 2	P	400 Ft
Warrior Kings	P	400 Ft
Winnie the Pooh's Rumbly T...	2	300 Ft
Without Warning TT	2, X	300 Ft
Wizardry 8	P	400 Ft
World of Warcraft GU	P	800 Ft
World War 3	P	400 Ft
Worms 3D tippek	P,2,X,G	300 Ft
Worms 4: Mayhem GU	P, 2, X	400 Ft
Worms Forts: Under Siege	P, 2, X	300 Ft
WRC: Rally Evolved TT	2	300 Ft
X2: The Threat tippek	P	300 Ft
X-Files: Resist or Serve	2	600 Ft
XIII	P,2,X,G	500 Ft
Xmen 2	P, 2, X, G	600 Ft
Yoshi's Touch & Go TT	A	200 Ft
Z: Steel Soldiers	P	300 Ft
Zanzarah	P	400 Ft

Fenti végigjátszások megrendelhetők az alábbi módon: A postákon kérhető „Belföldi pénzesutalványoń fel kell adni a megfelelő összeget a kiadó címére, az utalvány hátulján lévő közlemény rovatban pedig fel kell tüntetni a megrendelt végigjátszások sorszámát és nevét. A kiadó a végigjátszásokat nyomtatott formában juttatja el a megrendelőknek a pénzügyi teljesítés után.
A fenti összegek az Áfa-t és a postaköltséget tartalmazzák. A postautalványokat a következő címre kell küldeni:
GAME MASTER 1325 Budapest Pf.: 315
A szolgáltatásról bővebben a **379-7989**-es telefonszámon lehet érdeklődni, a teljes végigjátszás lista a
www.vegigjatszas.hu címen található meg.

RENDELHETŐ VÉGIGJÁTSZÁSOK

187 Ride or Die GU	P , 2, X, G	600 Ft
50 Cent Bulletproof	2, X	500 Ft
Ace Combat Advance TT	A	200 Ft
Advance Guardian Heroes TT	A	300 Ft
Adventure of Sherlock Holmes	P	600 Ft
Advert Rising TT	P,X	300 Ft
Afrika Korps vs Desert Rats	P	600 Ft
Age of Empires II: The Conq.	P	300 Ft
Age of Mythology [2 részben]	P	500 Ft
Alexander	P	600 Ft
Alias TT	P ,2,X	300 Ft
Alien vs Predator 2	P	400 Ft
Alien vs Predator 2: Primal Hunt	P	400 Ft
Alone in the Dark 4	P	300 Ft
America	P	300 Ft
American McGee's Alice	P	300 Ft
Anachronox	P	300 Ft
Animaniacs: The Great Edgar H. TT	2, X, G	300 Ft
Arc the Lad: End of Darkness GU	2	500 Ft
Arcanum	P	300 Ft
Area 51	P , 2, X	800 Ft
Armed and Dangerous	P ,X	600 Ft
Armies of Exigo	P	800 Ft
Art of Magic	P	300 Ft
Arx fatalis	P	500 Ft
Arx fatalis	X	600 Ft
Astérix & Obélix XXL TT	P , 2, G	300 Ft
Atalantis 3	P	400 Ft
Axis & Allies TT	P	300 Ft
Baldur's Gate: Dark Alliance II	2,X,G	600 Ft
Batman Begins	2, X, G	800 Ft
Battle Isle: The Andosia War	P	300 Ft
Battle Realms	P	400 Ft
Battlefield 2 GU	P	800 Ft
Battlefield 2: Modern Combat GU	2, X, X3	600 Ft
Battlefront II TT	P , 2, X	300 Ft
Beyond Good & Evil	P ,2,X,G	600 Ft
Black & White 2	P	600 Ft
Blitzkrieg	P	500 Ft
Blitzkrieg 2	P	800 Ft
Blood Omen 2	P	400 Ft
Bloodrayne	P ,2,X,G	500 Ft
Bloodrayne 2	P , 2, X	600 Ft
Brave: The Search For Spirit D. TT	2	300 Ft
Breed	P	600 Ft
Broken Sword: The Sleeping Dragon	P ,2,X	600 Ft
Brothers in Arms: Road to Hill 30	P,2, X	600 Ft
Burnout 3: Takedown GU	2, X	600 Ft
Burnout Legend PSP TT	S	200 Ft
Burnout: Revenge	2, X, X3	600 Ft
C&C Generals: ZH	P	500 Ft
C&C Renegade	P	400 Ft
C&C: Generals	P	500 Ft
C&C: Yuri's Revenge	P	400 Ft
Call Of Duty 2: Big Red One	2, X, G	500 Ft
Call of Duty: Finest Hour	2, X, G	600 Ft
Call of Duty: United Offensive	P	600 Ft
Castlevania: Dawn of Sorrow TT	D	200 Ft
Catwoman	P ,2,X,G	600 Ft
Champions of Norrath	2	600 Ft
Charlie and the Chocolate factory	P , 2, X, G	500 Ft
Chicago 1930	P	600 Ft
Chris Sawyer's Locomotion TT	P	300 Ft
Chrome TT	P	400 Ft
Civilization 4 GU	P	800 Ft
Clive Barker's Undying	P	300 Ft
Close Combat: First to Fight TT	P , X	300 Ft
Codename: Panzers	P	600 Ft
Cold Fear	P , 2, X	600 Ft
Colin McRae Rally 04	P ,2,X	600 Ft
Commandos 2	P	300 Ft
Commandos 3 tippek	P	300 Ft
Conan: The Dark Axe	P ,2,X,G	600 Ft
Conflict: Vietnam TT	P , 2, X	300 Ft
Conquest of the Underworld	P	300 Ft
Constantine GU	P , 2, X	600 Ft
Cossacks II: Napoleonic Wars GU	P	600 Ft
Crash Nitro Cart TT	2,X	300 Ft
Crime Life: Gang Wars TT	P , 2, X	300 Ft
CS: Condition Zero TT	P	400 Ft
CSI: Dark Motives	P	600 Ft
CSI: Miami	P	800 Ft
CT Special Forces: BTH TT	A	300 Ft
Darkwatch	2, X	600 Ft
D-Day P	600 Ft	
Dead Man's Hand TT	P ,X	400 Ft
Deadly Dozen	P	400 Ft
Destroy All Humans!	2, X	600 Ft
Deus Ex: Invisible War	P ,2,X	600 Ft
Devil May Cry 3: Dante's Aw. GU	2	400 Ft
Diablo 2: Lords of Destruction	P	300 Ft
Die Hard: Nakatomi Plaza	P	400 Ft
Disciples 2	P	400 Ft
Domination GU	P	600 Ft
Donkey Kong: King of Swing TT	A	200 Ft
Doom 3 GU	P	600 Ft
Doom 3 GU	P , X	600 Ft
Dragonshard	P	600 Ft
Driv3r	P ,2,X	600 Ft
Dungeon Lords [1.rész]	P	800 Ft
Dungeon Lords [2. - befejező rész]	P	800 Ft
Dungeon Siege	P	400 Ft
Dungeon Siege 2 [1.rész]	P	800 Ft
Echo: Secret of the Lost Cavern	P	600 Ft
Emperor: Battle for Dune	P	300 Ft
Empire Earth [4 részben]	P	600 Ft
Empire Earth 2 GU	P	900 Ft
Enclave [2 részben]	P	500 Ft
Enter the Matrix	P ,2,X,G	500 Ft
Enthusia Professional Racing GU	2	600 Ft
Evil Dead Regeneration	P,2, X	600 Ft
Evil Island	P	300 Ft
fable	P	600 Ft
fable GU	X	600 Ft
fahrenheit	P	600 Ft
fahrenheit	2, X	800 Ft
fallout Tactics	P	300 Ft
fallout: Brotherhood of Steel	2,X	600 Ft
fantastic 4	P , 2, X, G	600 Ft
far Cry	P	600 Ft
far Cry: Instincts	2, X	600 Ft
Final fantasy X-2	2	600 Ft
Final fantasy: Crystal Chronicles	G	600 Ft
FlatOut GU	P,2, X	400 Ft
Forbidden Siren	2	600 Ft
Forza Motorsport GU	X	400 Ft
Freedom Fighters	P ,2,X,G	500 Ft
Freedom Force [2 részben]	P	500 Ft
Freedom Force Vs. The 3rd Reich	P	800 Ft
From Russia with Love	2, X, G	800 Ft
Full Spectrum Warrior TT	P ,2,X	300 Ft
F-Zero: GP Legends TT	A	300 Ft
Galleon	X	600 Ft
Gangland	P	600 Ft
Genji	2	600 Ft
Ghost Recon 2: Summit Strike	X	600 Ft
Giants: Citizen Kabuto	P	300 Ft
God of War	2	800 Ft
GoldenEye: Rogue Agent	2, X, G	600 Ft
GP3 addon	P	300 Ft
Gran Turismo 4 GU	2	800 Ft
Grand Theft Auto III	P ,2,X	500 Ft
Grand Theft Auto: Advance	A	200 Ft
Grandia 2	P ,2	400 Ft
Grungave: Overdose TT	2	300 Ft
GTA: Liberty City PSP TT	S	200 Ft
GTA3: Vice City	P ,2,X	500 Ft
GTR GU	P	600 Ft
Gun	P,2, X, X3, G	600 Ft
Half-Life 2	P	800 Ft

TOMB RAIDER ANNIVERSARY VÉGIGJÁTSZÁS - PS2 (PC, XB360, WII, PSP)

Köszöntünk benneteket a Tomb Raider: Anniversary végigjátszása alkalmával! Mivel a játék az eredeti klasszikus Tomb Raider egy újragondolása, ezért néhány helyszín ugyan ismerős lehet, de a továbbjutás és a megoldandó feladatok nagyon különbözőek. A végigjátszás olvasása során érdemes figyelemben tartani azt, hogy olykor az olvasóra is hárul némi felfedezési feladat, amely általában a falon található peremek, és kitüremkedések felfedezése, sorrendjének megfelelő megválasztása lesz. Ugorjunk is bele!

Peru: Mountain Caves

Indulj Larával a falak felé, mivel a sziklák között balra kanyarodva találsz majd egy platformot, amelyen felkapaszkodhatsz egy kiálló sziklaperemre. Felkapaszkodva mássz jobbra, a leszakadt résznél pedig ugorj át. Onnét kapaszkodj meg a hátad mögött levő platformra, majd tovább a túloldalt levő peremre. Mássz fel a falon, majd keresd meg a kiálló fémkampót és lendülj át rajta. Menj az ajtóhoz és beszélj a vándorral, majd vedd balra az irányt és a fal melletti útvonalon haladva lendülj át a kampón a túloldalra. Mássz fel a tőled jobbra található fal peremein, és tedd be a kapcsolóba a szükséges tárgyat. A barlangba beérve szaladj egyenesen előre (a kapcsolót követően kerülj ki a csapdát), majd a lépcsősoron és a leszakadt hídon átjutva ugorj át a túloldali faszerkezetre. A bal oldali felében kapaszkodj fel a falon levő peremre és mássz át a túloldalhoz vezető járatba. Menj egyenesen, a denevérek felé, a szakadékhoz jutva pedig nyugodtan ess le. Fuss be, majd balra, ess le, öld meg a denevért, és húzd meg az ajtó melletti kart. Menj be, a CP után szaladj végig a sziklaperemen, mássz fel, majd szaladj át a hídon, ami leszakad: öld le a farkasokat, majd kapaszkodj fel a híd kötelére. Mássz fel a peremen a falra, menj át a hídon, majd balra fel a peremen elérsz egy újabb teremig, ahol egy himbálódzó kötelet pillanthatsz meg középen. Ugorj át, majd szaladj le a járaton, az egyetlen lehetséges irányba. Kisvártatva át kell lendülnöd egy kilógó póznán, majd felmásznod a szemközti oldalon. A CP után vigyázz a falból kilőtt csapdákra, nehogy felnyársaljon és ugorj rá az ajtó előtti kapcsolóra. Indulj balra, felfelé haladva a peremeken, mígnem az egyiken megkapaszkodva elmászhatsz az ajtót tartó bal oldali pillér nehezékéhez: kapaszkodj rá, így le tudod húzni. Fordulj meg és indulj a szemközti oldal felé, ahonnét a farkas érkezik: a terem végében nézz el jobbra, és ugorj rá a falból kilógó pillérekre. Ugrálj át rajtuk, majd szedd le a farkasokat, és haladj egyenesen. Az út végén jobbra találsz egy megmászható falat - kapaszkodj fel, majd rugaszkodj el és kapd el a mögötted található póznát: körözz rajta egyet-kettőt, így felkapaszkodhatsz a második pillér nehezékére is. Húzd le, majd indulj vissza az ajtóhoz, és sétálj be rajta.

Peru: City of Vilcabamba

Haladj egyenesen előre, és tanítsd móresre a rád rontó medvét. A forduló után kapaszkodj rá a fapóznára és csússz le rajta: a mélyben jobbra találsz egy bozóttal benőtt peremet: kapaszkodj fel rajta úgy, hogy át tudj rugaszkodni a másik póznára. Mássz fel, majd ugorj át a kiálló sziklaperemre, így bejuthatsz az elveszett Inca városba. Kövesd az utat, odalent öld le a farkasokat, és keresd meg a főtéren levő kutat, amelybe ugorj is bele. Odalent az egyik járatot nyitva találod: ússz be rajta, és keresd meg a kapcsolót a falon. Miután kimásztál a vízből, kapaszkodj fel a létrán, majd ess le és húzd meg a bedeszkázott ajtó melletti kapcsolót a falon. Még ne menj ki, inkább kapaszkodj fel a létrán, a végénél kapd el a túloldali falat, majd azon felmászva ess le a következő szobában. Az egyik falnál találsz egy elhúzható, rácsozott dobozt. Húzd ki és told a bejárat jobb oldalához: kapaszkodj fel, hogy felvehesd a HP-t. Ess le vissza, majd lőj bele a nagy bedeszkázott ajtóba - azonnal kezdd el lőni a medvét, majd menj be azon a járaton, amelyikből az imént elhúztad a ládát. Találni fogsz egy kulcsot és némi lőszert is. Menj abba a terembe, ahol az imént végeztél a medvével, és balra fordulva keresd meg a kulcsot igénylő zárszerkezetet. Odabent szedd le a farkasokat, majd indulj tovább a nagy lépcső felé. Indulj a balra található járat felé: beérve rögtön a bejárat mellett lesz egy lépcsősor balra, azon menj fel: ugrálj fel a peremeken, majd a sarokhoz érve hátrafelé kapaszkodj meg a kiálló peremen. Felfelé szaladva szedd le a denevéreket, kapaszkodj át a hídon, majd ugorj át a fa szerkezetre, ami megnyitja az ajtó egyik felét. A legalsó szinten indulj a jobb oldali járatba. A peremen haladva és a falba kapaszkodva feljuthatsz a legfelső peremre, ahonnét a szemközti oldalra ugorva ismét elérhetsz egy kiálló magaslati platformot. Kapaszkodj fel rá, majd szaladj be - odafent szedd le a denevéreket, ugorj át a platformra, és ugorj a szerkezet másik oszlopára. Miután az ajtó kinyílik, menj be rajta. Vedd az irányt a lejárat felé, majd útközben kapd el a kilógó póznát, és a segítségével lendülj át a túloldalra. A kiálló hegyes szikla segítségével haladj tovább.

Rövid gyaloglás után ugorj a szemközti falra és kapaszkodj meg benne, majd ess le. A faoszlop mellett felmászhatsz a peremre, ahonnét a pózna segítségével ugorj át a szemközti fal peremére és mássz fel. Óvatosan haladj át a csapdákon, fordulj meg és ugorj rá a mögötted lévő faoszlop tetejére, onnét át a sziklaperemre. Szaladj tovább, míg el nem éred a vízesést.

Peru: The Lost Valley

Leérve a vízeséshez öld le a farkasokat, a szemközti oldalon levő peremről pedig vedd fel a fogaskereket. Itt feljuthatsz a magasba, ahol a peremeken továbbjutva közvetlenül a vízesés mellett feljuthatsz a vízesés tetejére. Keresd meg a leszakadt kőhidat, ugorj át a túloldalra, a peremek segítségével pedig a faépítményre. Vedd célba a kötelet, lődd le, majd a perem segítségével ugorj át a fapóznára, majd a túloldalra. Lendülj át a kampóval, a bal oldali peremen felmászva pedig odafent a túloldali járatba, ahonnét függőhíd vezet. Vedd fel a fogaskereket, majd menj vissza a függőhídon, és mássz le arra a faszerkezetre, ahonnét ide feljutottál. Ha megfordulsz, meglátsz majd egy újabb kampót, amin lendülj át. Szaladj előre, hogy elérd a forduló utáni szakadékot - itt egy újabb póznás átlendülés következik. A vízeséssel ess le, majd keresd meg az egyik sarokban levő létrát, ahol felmászva használd a fogaskereket és húzd meg a kapcsolót. Nézz körül: egy újabb lépcsőt pillanthatsz meg, ahová a forgó póznák segítségével juthatsz át. A falból kilógó szerkezetre tedd rá a fogaskereket, majd aktiváld a kapcsolót. A kapcsoló melletti jobb oldali peremen tovább indulva feljuthatsz a felső faplatformra, ahonnét a kötél felöli fal peremére, majd a kötélre ugorva lendülj át a felső peremre. Ott mássz végig, majd ess le a platformra, ahol leszakad a híd, te viszont be tudsz bújni a szikla alatti résen. Küzdj meg a medvével, majd kapaszkodj fel a jobb oldali platformon, ahol a magasban egy uzi géppisztolyt találhatsz. Ugorj rá az egyik mögötted levő fapóznára, fel a fali peremre, vissza a póznák tetején át a túloldalra. Csússz le, és a CP után vedd fel a töltényeket, majd lecsúszva kapaszkodj meg a peremben, így felveheted a töltényt is. Kapd el az innét elérhető, falból kiálló póznát, és a peremen megkapaszkodva mássz fel a sziklaszirtre. Jobbra nézve kapaszkodj meg a szemközti falon, mássz végig, majd ugorj a szemközti falra, a denevérekkel övezett HP csomagig. Indulj tovább, kapaszkodj fel, kússz át az alagúton, majd szaladj tovább, míg a CP-t követően le nem esel az egyik csapdán. Vedd fel a harcot a jól ismert dinoszauruszokkal. A nehéz küzdelem után megjelenik az anyuka is, úgyhogy pucolás! Figyelj, és nyomd be gyorsan a játék által mutatott irányokat, különben csúfos véget ér a küldetésed. Az első komolyabb Boss harc következik, a T-Rex ellen. Folyamatosan lődd, miközben jobbra-balra ugrálsz és a megfelelő távolságot is megtartod tőle. Mikor elindul feléd, gyorsan ugorj el előle - mindezt úgy csináld, hogy a lerombolható sziklafal elé állsz, ekkor a dinó ugyanis a falnak ütközik, és lassan lebontja azt. Ezt párszor el kell játszanod, de arra mindig figyelned kell, hogy az elugrás pillanatában célozd meg a fejét és lőj is bele - ez az egyetlen módja ugyanis, hogy a jószág végül beadja a derekát. Egy utolsó nagy támadás következtében azonban végleg leamortizálja magát (itt is a megfelelő gombokat kell nyomni a művelet elvégzéséhez). A leomlott fal jobb oldalán be tudsz jutni, ahol egy újabb fogaskereket találsz .Ugorj bele a vízbe és a víz alatti járaton átúszva keresd meg a túloldali fapóznát. Mássz fel rajta, majd a fali peremek segítségével, a pózna tetejére, majd a túloldalra kapaszkodva kijuthatsz a komplexum felső peremére (nézz körül, találsz HP-t). Menj feljebb az egyetlen útvonalon, és a peremeken tovább ugrálva találni fogsz egy újabb póznát. Mássz fel, és a borostyán benőtte peremen juss el a nagy faplatformig. Ugorj át a szemközti fapóznára, mássz fel, majd a repedésen ugorj be. Odabent menj az egyetlen lehetséges úton, ugorj át a leszakadt hídon, majd a fali peremek segítségével mássz még feljebb. Csússz le, és kapd el a kiálló fapóznákat, majd lendülj át rajtuk - a fapallókon továbbjuthatsz egy újabb barlangi járatba. A ködös útvesztő egy szakadékhoz vezet. A CP-t követően kapd el a túloldali peremet, majd óvatosan haladj lefelé, és ugorj át a szemközti falra. A CP elhagyása után kapd el a peremet, majd lecsúszva a másik kitüremkedő részt - mássz fel a falon, és keresd meg a magasabbik fapóznát. Ha megtaláltad, akkor mássz fel rajta, ugorj át a csúszós pallóra, onnét a kisebbik pózna tetejére, majd egyenesen szembe. Egy újabb csúszós pallóhoz érkezel - menj le rajta, majd vedd az irányt a terem földszintje és az egyik sarok mögötti átjáró felé. Ugorj le a vízesés vájta tóba, mássz ki, majd újra fel a létrán. Bár itt már jártál korábban, ne zavarjon: kapd el a póznát, ugrálj végig rajtuk, újra a létra felé, a kapcsolóhoz. Megint mássz fel a peremen, a faplatformig! Szemben is látsz majd egy mozgó platformot: tedd a fogaskereket a helyére, majd a kapcsoló meghúzásával rakd be a zsilipet a helyére. CP. Ugorj a vízbe, mássz ki és indulj a bejárat felé.

Peru: Tomb of Qualpec
Sétálj el a sírban lévő első akadálypontig: itt a már jól ismert módon kell továbbhaladnod, az oszlopok és a falból kiálló pózna segítségével. Rövidesen egy leszakadt talapzattal tarkított terembe érsz, ahol az Indiana Jonesből ismert jelenet vár rád: ha egyenesen szaladsz, figyelj jól a leguruló sziklára - ha meglátod, azonnal fordulj vissza és fuss ki a terembe - így a szikla lezuhan, és darabokra törik. Most menj a leszakadt sziklaperemhez, majd az ott levő fából készült talapzaton mássz le a mélybe. Ragadd meg az építményt, és told el balra, amíg nem látod a figyelmeztető jelzést. Most keresd meg a kisebbik fa talapzatot, majd told a sarokba, a mászható pillérek alá. Kapaszkodj fel vissza a felszínre, majd a kőbe vésett arckép bal szeme melletti faszerkezetre ráugorva érd el a sziklafalon található peremet. Mássz fel ameddig csak tudsz, majd ugorj át a tőle jobbra levő oszlopra és juss fel a tetejére. Ugorj át a vele szemben lévő, a fal mellett található oszlopra, és a mellette található platformra. Fordulj jobbra és lődd meg a képernyőn látható kék célpontot. A kőomlást követően lendülj át az indákkal a felső bejárathoz és húzd meg a kapcsolót. Ezzel kinyitod az alsó járatot elzáró rácsot: bemenni úgy tudsz, hogy lemászol a szakadékba és a két magas faszerkezetet a megfelelő helyre tolod (a kicsit nem kell bántani, azon feljuthatsz a felszínre). Ha sikeresen feljutsz, ugrálj át a megfelelő helyre tolt platformokon, és indulj abba az irányba, ahol még nem voltál azelőtt (értelemszerűen úgy kell tologatni a faépítményeket, hogy feljutva a felszínre, át tudj ugrani rajtuk). Odabent néhány falból kilőtt csapda, falból kilógó pózna, a túloldalra szerelt létra, a semmiből kilógó faoszlop és sziklafalon található peremek várnak rád: ha átjutsz a kérdéses területen, azt egy HP csomag fogja jelezni számodra. Haladj folyamatosan előre, mígnem egy újabb sötét terembe nem érkezel. Lendülj át az inda segítségével, majd a jobb oldali oszlopra, és a falból kilógó póznára átugorva mássz fel a peremen. Ugorj a kapcsolóhoz, így teljesen megnyílik az eddig lezárt útszakasz. Menj vissza az ominózus terembe, de útközben vigyázz az újonnan aktivált csapdákkal és a dinoszauruszszal. Visszajutva told a faépítményeket a megfelelő helyre és menj be a még fel nem fedezett irányba. Itt megint póznák, csapdák és oszlopok ügyességi kihívása nehezíti meg a dolgod. Kisvártatva el fogsz jutni egy újabb kapcsolóhoz - persze nem tudod meghúzni, mivel leomlik előtte a talapzat és leesel. Odalent készülj fel, ugyanis pár igen agresszív farkas vár rád. Ha leölted őket, szaladj fel a fal melletti úton, húzd ki a rácsot, majd told le a földszintre. Húzd a terem közepén található oszlophoz, majd a rajta levő peremek, a két oszlop, a falból kilógó pózna, és a többi elkapható platform segítségével ugorj a kapcsolóhoz. Miután meghúztad, ess le, mássz vissza fel a kapcsoló előtti oszlophoz, és ugorj át a szemközti oldalra. A járatban szedd le a dinókat, és az akadályokon átjutva menj vissza a már jól ismert terembe. Most már bemehetsz a ráccsal lezárt járaton. Odabent keresd meg az első komoly relikviát - a kifosztás közben megremeg a sír, neked pedig biztonságos helyre kell jutnod. Siess vissza abba az irányba, amelyikből eredetileg érkeztél, majd a képernyőn megjelenő gombok segítségével küzdj meg az átvezető után érkező ellenségeddel.

Greece: St. Francis Folly
A helyszín ezúttal Görögország lesz. A klasszikus görög környezetbe érkezve kapásból küzdelem fogad, mégpedig egy tigris képében. Terítsd le az állatot (használd az imént megszerzett Shotgun-t), majd az átvezetőt követően mássz fel a repedezett oszlopokon úgy, hogy a legmagasabbik tetejéről átugorhass a rácsos platformra, onnét pedig a balra található kampóra - lendülj át, majd állj meg a csillogó szobor előtt. Kapd elő a kisebbik pisztolyt és a kapcsolóra ráállva lődd meg a megfelelő pontokat. Sétálj át a rácson, húzd meg az objektum két oldalsó zárját, aminek hatására az legurul a talapzatról. Görgesd le a mélybe, mássz le, és told az oszlopok között levő foglalatba. Erre kinyílik egy távoli rács, amelyhez az oszlopokra való felmászással, illetve átugrálással juthatsz fel. Odabent balra találsz egy kapaszkodó kampót, amelynek a segítségével lendülj át a túloldalra. A környéken az egyik oszlop árnyékában megtalálod a keresett kapcsolót, így húzd is meg: szedd le a tigriseket, majd görgesd az objektumot abba az irányba, ahonnét az imént érkeztél. Helyezd bele a foglalatba, és menj át az így kinyílt rácson. Szaladj le, ugorj át a szemközti platformra, majd fordulj jobbra. Húzd meg a távoli falon található objektumot, majd lődd meg azt a kapcsolót, ami annak a bejáratnak a pereme alatt található, ahonnét érkeztél. Mássz le a talapzaton, majd az eldőlt sziklaperem segítségével juss át a falon található bemélyedéshez, ahol a HP csomag van. Mássz fel a platformon, kapd el a végén található peremet, majd juss fel a felső szintre. A lépcső egy kapcsolóhoz vezet, ami egy újabb ajtót és egy hídperemet is nyit. Kapd le a denevéreket, majd a középső platformra érve húzd ki az indával azt a kisebbik platformot, amelyik még nincs aktiválva. Ugorj rá, majd a tőle balra levő

társa és az ily módon megközelíthető fali pózna segítségével húzd meg az újabb kapcsolót. Állj rá az imént aktivált hídperemre, szedd le a denevéreket és a középső platformról egy szintet lemászva, húzd ki a tartópillért a falból. Fentről ugorj át az imént kihúzott pillér feletti platformra, majd kapaszkodj meg a jobb oldali sziklaperemben és indulj el jobbra, a falból kilógó pózna felé. Lendülj át vele, kapaszkodj meg, majd ess le és mássz át a szikla alatt: kapaszkodj meg a peremben, majd menj be a mellette található járaton, és húzd meg a kapcsolót. Gyorsan kapaszkodj rá a rácsra, aminek hatására az leszakad. Ha ez megvan, akkor mássz fel az egyik sarokban található perem-együttesen, míg el nem éred a rács felett található rést. Mássz át rajta, és sétálj át a közelben levő terembe, az elektromos berendezéshez. Figyeld a talapzatot és igyekezz ráállni a leereszkedő kockák közötti egyetlen fennmaradó példányra. Bizonyos idő múlva a rács eltűnik, te pedig vedd az irányt a bal oldali terem felé. Húzd az ott található követ a jobb oldali kapcsolóra, majd a széttörése után a belőle megmaradt mellszobrot húzd a terem közepén található foglalatok egyikébe (a rács elé). A másik mellszobrot állítsd vele szembe. Most állj rá arra a kapcsolóra, amelyiken szétzúztad az előbbi követ: ugorj rá a lesújtó kalapácsra, majd a platformok és a falból kiálló pózna segítségével juss el a másik széttörendő kődarabig. Told le, a belőle kieső mellszobrot állítsd a kalapáccsal szemben elhelyezkedő foglalatba. Állj rá a kalapács előtti kapcsolóra, majd vágd zsebre a kinyíló rács mögötti kulcsot. Indulj a fényes gömb felé, az így megnyílt irányba, majd aktiváld a kapcsolót és mássz gyorsan rá a rácsra - mikor leszakadni készül, ugorj a felette található résbe. Odaát ugorj a középső platformra, majd keresd meg a lefelé vezető létrát, ahonnét ereszkedj le két szintet. Az egyik oldalon találni fogsz egy kihúzható platformot: ugorj rá, kapd el a jobbra található fali peremet, majd a többi segítségével juss el a CP-ig (mindig a fal mellett haladj, így a fáklya mellett megtalálod a megfelelő útvonalat). Húzd meg a kapcsolót, kapaszkodj a rácsra, majd ugorj onnét a jobb oldali fali peremre. Ha elkaptad, már elég magasan vagy ahhoz, hogy a rács feletti résen átjuss. Lődd le a patkányt, és ússz le az ott található kútban. Húzd meg a kapcsolót, a rácson átjuthatsz egy újabb terembe. Mássz fel a középen található platformon, és keresd meg a jobbra található, mozdítható kőtömböt. Húzd el, így a betörő víz segítségével feljebb tudod tornászni a vízszintet. Ugorj a vízbe, és húzd meg a perem alsó szegletében található kapcsolót (amit a bejutáskor a magas helyzete miatt nem tudtál elérni). Ússz fel a felszínre, és keresd meg a másik mozdítható kőtömböt, amit tolj is a vízbe. Most szaladj vissza ahhoz a kőtömbhöz, ahonnét a víz betört a helyiségbe. Told vissza, majd az újra megcsappant vízszint segítségével keresd meg az alant található másik vízforrást. Csodák csodájára itt lesz az a kőtömb, amit pár mozzanattal ezelőtt a mélybe taszítottál: told rá a forrásra, így még jobban ki tudod szivattyúzni a vizet a helyiségből - ezáltal lejjebb tudsz jutni. Mássz le a komplexum legaljára, és az inda segítségével húzd el a raklapot a rács tetejéről. A leomlott szikladarabok melletti sziklaperem útvonalán mássz fel, majd egy szint erejéig engedd fel a vizet. Ugorj a csappal szemközti oldalon található peremre, majd húzd magadhoz a raklapot. Mássz fel ismét a középen található perem tetejére és engedd fel a vízszintet. Ugorj át a vízen úszó raklapra, majd a közvetlen közelében levő fali bemélyedésbe. A jobbra található perem segítségével keresd meg a beugrót, ahol felvehetted Key of Poseidon-t. Aktiváld a kapcsolót, és a rácson átjutva ússz le a komplexum legalján található átjáróhoz. A túloldalon található teremből a már megszokott akadályokkal megtömött útvonalon juthatsz ki. Ismét a központi helyiségbe érkezel: mássz fel a legtetejére (a pillérek peremein ugrálva és felkapaszkodva ez sikerülni fog) és a falból kiálló platformok segítségével menj be az ATLAS feliratú ajtón. Odabent a megszokott kapaszkodós-felugrós módon juss át a rács feletti résen, és tekerd el a kapcsolót, így aktiválni tudod a mellette levő hidat. Igyekezz, mert időzáras a dolog - szaladj előre, és az Atlasz-szentély felé félúton balra találsz néhány pillért és egy kapcsolót. Indulj a szentély felé, majd állj meg és lődd ki a szobor melletti két kapcsolót - újabb Indiana Jones móka, a szobor hátán tartott földgolyó elszabadul, neked pedig el kell kapnod az iménti kapcsolóval aktivált póznát, és át kell lendülnöd rajta (a golyóbis a póznát is letöri). Aktiváld újra a hidat, szaladj a szobor talapzata alá és vedd fel a Key of Abyss-t. Mivel a földgömb az út felénél a két tartóoszlopot is szétdöntötte, ezért fel tudsz mászni a másik oldalon található kapcsolóhoz, amit tegyél is meg. Egyrészt a HP miatt, másrészt pedig azért, hogy az így összezáródó hídon vissza tudj jutni a túloldalra. Menj vissza a központi terembe (a rácsra kapaszkodj fel, ugorj a póznára, majd onnét a résbe). Még ne sétálj át a hídon: kapd el inkább a híd melletti peremet, majd kapaszkodj át a híd alatti rés bal oldalára, egészen a sarokban található póznáig - ezzel ugyanis át tudsz lendülni a túloldalra. Ugorj vissza a pózna alatti szintre,

majd vissza átlósan a szemközti peremre - így eljuthatsz egy újabb kapcsolóig, amely a Damocles feliratú ajtót fogja kinyitni. Kapaszkodj fel a középső platformról a falra dőlt pillérig, ahonnét balra lent látsz majd egy kis bemélyedést. Ugorj át, és a perem segítségével már el is érheted az aktuális bejáratot. A rács előtt az inda segítségével rántsd ki a követ a résből, majd a szokásos módon mássz át rajta. Aktiváld a közelben levő kapcsolót a talapzaton és szaladj át az így felemelkedő ajtón. A magas oszlopokkal tarkított teremben ne tégy egyelőre semmit, csak szaladj át egyenesen a szemközti kisebb helyiségbe, ahol felveheted a Key of Damocles-t.
A felvétel után azonnal ugorj hátra, ugyanis a mennyezetről leszakadó kardok pillanatok alatt felnyársalnak téged. Ez bizony egy csapda - a fal mellett található leomlott kőtömbökön sétálj fel, majd kapd el a fejed felett található kampót és szaladgálj a falon addig, amíg elég magasan nem leszel ahhoz, hogy megkapaszkodhass a sarokban levő pillérben. A platformokon ugrálva eljuthatsz a jobb oldali fémrácshoz, ahol aktiváld a kapcsolót. Sétálj a kardokkal tűzdelt terembe, és haladj át azokon a kockákon, amelyikek éppen eltűnnek. Odaát keresd meg a sarokban levő oszlopdarabot, mássz fel rá, majd kapd el a fali peremet. Ha sikerült, akkor már nem vagy messze attól a kapcsolótól, amely a másik rács előtt található. Ragadd meg, majd mássz fel a mellette található oszlopon és ugorj róla át a középen található magas oszlopokra - onnét elrugaszkodva pedig már megkapaszkodhatsz a túloldali oszlopban. Vedd fel a HP-t, majd ugorj a sarok közelében található peremre. Az indás mutatvánnyal ugorj valamelyik középső oszlopra, majd ugrálj át a túloldali peremhez. Így rövidesen egy tekerhető kapcsolóhoz érsz, amit fordíts is el: ugorj le és menj vissza a központi terembe a szokásos módon. Miután Damocles lángja is kialudt, ereszkedj le a földszintre és helyezd a három kulcsot a megfelelő helyükre.

Greece: The Coliseum
Az ajtón belépve, majd balra fordulva rövidesen patkányokba botlasz: lődd le őket, majd ugorj a vízbe és úszz le: keresd meg a CP-s feljáratot, majd szedd le a denevéreket és a patkányokat. A fal melletti rácsról a peremre ugorva átjuthatsz a faoszlopra, ahonnét a közeli rácsra, majd a dobozokra ugorva egy újabb helyiségbe érkezel. Sétálj jobbra fel, mire egy arénába érkezel. Az átvezetők után egy kis küzdelem vár rád két óriás gorilla képében - használd a shotgunt a leterítésükhöz. Az egyik oldalon a kőtörmelékre felmászva eléred az épület lelátóját - kapaszkodj fel rá, majd felérve kapd le a denevért és mássz fel a repedezett oszlopon. Elérheted a mellette levő pillért, és a közelében levő másik platformot is. Vedd fel a HP-t, majd ugorj le és keresd meg a rácsos ajtót, amellyel szemben találni fogsz egy kapcsolót. Húzd meg, és a shotgun segítségével szedd le az újabb ellenfeleket (két gorilla, plusz két vadmacska). Menj be azon a járaton ahonnét érkeztek, és ha elérsz a ketrecekhez, húzd le a bal oldalin található kisebb dobozt. Vonszold magaddal abba az irányba, ahonnét érkeztél, és húzd a rácshoz, amelynek a tetejére felmászva vedd fel a Balcony Key-t. Menj fel az arénába, vadászd le a vadmacskákat, és a már ismert módon keresd meg a balkonon található ajtót. Helyezd a zárba és menj be: mássz fel az ott található létrán, és balra lendülj át az indával, majd a fal melletti törött oszlop segítségével érd el a következő platformot és a távolban lévő oszlopot. Ugrálj el a két szobrot tartalmazó platformig, majd juss be alá (ugorj le a szélén, majd vissza). Menj le addig, ameddig csak tudsz.

Greece: Midas's Palace
Odabent menj egyenesen a szobor talapzatához, ugorj fel és kapd le a gorillákat. A szobor bal oldalán találsz néhány peremet - mássz fel, majd húzd meg a talapzat mögött található kapcsolót. Menj be az újonnan kinyílt járaton, majd haladj balra: kisvártatva megpillantasz valamit, de még nem tudod felvenni - haladj inkább balra, majd lefelé. Szedd le a gorillát, és a vadmacskát, majd húzd ki a tartóoszlopokat a helyükről - miután a nagy kőoszlop összedől, vedd fel a lepottyanó Lead Bar-t, és menj vissza ki a felszínre. Odafent az összedőlt tartóoszlop miatt kicsit megváltozott a helyzet, de ne érdekeljen: kapd le a denevéreket, majd az oldalt található kődarabok, a repedezett oszlopmaradványok és a falon található peremdarabok segítségével mássz fel a túlsó sarokba található törmelékre. Használd az indát, majd ereszkedj le és a peremen végig sétálva menj be az ott található járaton. Rövidesen újabb gorillák támadnak rád: húzd meg a fali kapcsolót, majd a nagy szobor mögötti járathoz érve indulj jobbra. Egy vízzel teli, sötét, ámde lángoló oszlopokkal teli terembe érsz: ugorj a vízbe, és az egyik jobb oldali oszlophoz érve húzd meg a víz alatti kapcsolót. Miután az oszlop felemelkedik, mássz ki gyorsan a vízből, mert a krokodilok pillanatok alatt megesznek - ugorj a középső platformra, majd a jobb oldalira - a tüzet óvatosan kikerülve juss el a túloldalára, majd mássz fel a rajta található repedések segítségével. A legfelső pontról átugorhatsz a közelben levő platform peremére - húzd fel

magad, és aktiváld a kapcsolót. Az újonnan felemelkedett oszlop segítségével kerülj át a túloldalon található másik oszlop peremére (a lángok alatt meg tudsz benne kapaszkodni), majd onnét az alacsonyabb szögletes sziklatömbre. Mássz fel a létra segítségével a kapcsolóhoz, majd aktiváld. Ugorj vissza az oszlopra, majd mássz fel a tetejére. Ugorj át a tőle balra levő oszlopra, majd a rajta található peremek segítségével annak is mássz a legfelső pontjára - végül ugorj át a mögötte lévő platformra. Odabent a fal mellett találsz még egy Lead Bar-t - vedd fel, majd ugorj a vízbe és mássz ki a túloldalon. Indulj vissza és szedd le a gorillát. Kijutva a szobor hátához, ereszkedj le a földszintre és vedd az irányt a terem északnyugati sarkába, ahol a peremek segítségével eljuthatsz egy újabb kapcsolóig. Miután aktiváltad, egy újabb útvonal válik elérhetővé. Menj be rajta, majd felérve a fegyverekkel tömött helyiségbe, sétálj át egyenesen. A rács és a lépcső mellett húzódó mélyedésből húzd ki a ládát és aktiváld a mögötte levő kapcsolót. Szaladj át a rácson, majd felérve húzd meg a kart, hogy a platformok a megfelelő magasságba emelkedjenek. Ugorj rá a legközelebbire, majd a többin található peremek segítségével mindegyik oszlopot érintve juss el a túloldalra. Sietned kell, mert a művelet bizony időzáras, így szép lassan mindegyik visszahúzódik (különösen a falból kiálló peremek - ezt halk kattanások jelzik). Vedd fel a harmadik Lead Bar-t, majd irány lefelé, ahol természetesen megint gorillákkal hoz össze a sors. Mássz fel a szobor talapzatára és menj a leszakadt kézhez - helyezd bele az egyik Lead Bar-t, amiből pillanatok alatt Gold Bar válik. Tedd ezt meg mindegyikkel, majd helyezd őket egyenként a talapzat megfelelő mélyedéseibe (az első mindjárt a leszakadt kéz alatt található). Ezzel kinyithatod a víz alatti rácsot.

Greece: Tomb of Thiocan

Ugorj bele a vízbe, majd ússz át a csatornán: nem mindegyik útvonal jó, a helyeset a CP jelzi. Ha felúszol a felszínre, Thiocan sírjába jutsz: told el a ládát a kapcsolóhoz, majd aktiváld: menj le a járaton, majd a sírba jutva indulj azonnal jobbra: pózna, inda, perem, perem, inda - platform: ez az útvonal. Sétálj át a szemközti oldalra a hiányos platform segítségével, majd ugorj a töltényhüvelyekkel szembeni, falból kiálló póznákra. Told a ládát a mélybe, mássz át a platformokon és a póznákon a szemközti fal peremére, majd a túloldali ládához: ezt told ki a perem végére, majd a hiányos résznél dobd le. Ereszkedj le a sír aljára, és az imént lehajított ládát told a vízbe. Mássz fel az egyik sarokban levő kőtömbön, és tekerd el az ott található kapcsolót. Mássz le, a ládákat pedig told a szögletes kapcsolókra. Ezzel leeresztesz két rácsot is. Találsz az egyik sarokban egy félig eldőlt szikladarabot: mássz fel rá, majd használd az indát a peremek eléréséhez. A póznák és a peremek segítségével feljuthatsz a tekerős kapcsolóhoz. Nyomd el, és ha a víz elérte a megfelelő szintet, kapd el a felszínen úszó raklapot és húzd be az oszlopok közé, egészen amíg csak lehet. Mássz fel az egyik oszlopon levő létrán, ugrálj fel a peremeken a felső szintig, majd a boltívhez érve szaladj a közelben levő tekerős kapcsolóig. Miután a vízszint ismét feljebb emelkedett, ússz át a túloldalra, majd húzd a raklapot odébb, hogy feljuthass a szökőkutakhoz (3 db van belőle egymás mellett). Ugorj bele a vízbe és miután az áramlat kivitt a sírból, ússz le a mélybe, ÉNY irányba. Keresd meg a vízfelszínt, majd ússz a szobrok felé, ahol a rácsot találod. Menj nyugatra és a víz alatt ússz be a barlangba, majd fel, keresd meg a közelben levő kapcsolót, ami a szobrok közötti rácsot nyitja. Ússz vissza, és menj be rajta. Az átvezető videót követően egy kis harc bonyolódik ki közted és a kopasz figura között - bár végül megszerzed tőle a szükséges ereklyét, a srác csúfos véget szenved az életre kelt szobroknak köszönhetően. A szobrok persze téged sem hagynak tétlen: lődd őket, ahogy csak bírod, de vigyázz az elhajított tűzlabdákkal, mert nagyon sokat sebeznek. A lényeg az, hogy folyamatosan mozogj, így nehezebben találnak el. Várd meg, míg az egyik neked indul, majd az utolsó pillanatban ugorj el, és lőj a fejébe - ilyenkor egy pillanatra elkábul, te pedig az inda segítségével el tudod rántani tőle a pajzsot. Maradj a pajzs körül, és ha meglátod az egyik szemében a zöld fényt, azonnal kapd magad elé - ez ugyanis visszatükrözve kővé változtatja a kentaurt. Ezt a technikát kell ismételned egészen addig, amíg a kővé vált szobrokat végleg el nem tudod pusztítani.

Egypt: Temple of Khamoon

A kentaurok elpusztításával nem ért véget a kaland: két ereklyét ugyan már megszereztél, de Egyiptomban is van még egy. A következő helyszín Khamoon temploma - igazi TR-es, trükkökkel teli helyszín, akárcsak a Maya birodalom útvesztői. A templomba érve menj egyenesen előre, majd ess le. Ragadd meg a bal oldali sarokban található kőtömböt és húzd ki - szedd fel a mögötte található HP-t és muníciót, majd vissza kiérve rántsd el az ÉNY-i és ÉK-i sarokban található oszlopot az inda segítségével. Mássz fel a kihúzott kőtömb és a mellette álló szikla segítsé-

gével a fali mélyedésbe, ahol HP csomag vár. Az ott lévő peremek segítségével ugorj át a fali póznára, majd csússz le a kövön, kapd el a szemközti fal peremét és lendülj át a két újabb elérhető póznán. Kapaszkodj meg a platform szélén, majd mássz fel a falon, a közelben ugyanis egy újabb útszakaszt találhatsz. Haladj túl a szkarabeuszos kapcsolókon, majd a fényes területre beérve öld le a rád támadó oroszlánt. A sarokból vedd fel a HP-t, majd ugorj ki: vadászd le a shotgunnal a rád támadó múmiákat, majd menj a szfinx bal lába melletti kőtömbre és ugorj a tőle szintén balra levő oszlopra: ugrálj át az oszlopokon, majd kapaszkodj fel az utolsó tetejére: odafent a platformokon átugrálva lőj bele a falon található objektumba, és juss el a szfinx jobb oldalánál levő létrához. Mássz fel, a bemélyedésnél kapaszkodj meg, lendülj át az indával és nézz balra. Használd az indát, a peremnél ugorj le a ferde kövön, csússz le és aktiváld a kapcsolót. Ugorj le a szfinx lábához és menj be az ott található ajtón. A szobrokkal teli teremben szedd le a vadmacskákat, majd húzd meg a túloldalon levő kapcsolót. A túloldalon kinyílt ajtón még nem tudsz bemenni, előtte meg kell ölnöd a vadmacskákat, amik a szobrok elmozdulásával jelennek meg. A túloldalt levő ajtó mellett jobbra találhatsz némi HP-t. Most menj vissza a kapcsolóhoz és húzd meg újra: a szobrok összébb húzódnak, te pedig szaladj ahhoz a kőtömbhöz, amelyik amellett az ajtó mellett van, amelyiken eredetileg ide érkeztél. Gyorsan ugorj fel a szobor kezében tartott kőtömbre, majd a következőre: ugorj át a túloldalra, végig a szobrokon és az inda segítségével lendülj át a sarokban található peremre. Ugrálj jobbra, kapaszkodj meg a felemelt rácsban, mássz fel a felette levő peremre, majd haladj jobbra: rövidesen újabb CP-hez érkezel. Mássz fel, majd szedd le a patkányokat. Húzd el a kőtömböt a túloldalra (szedd fel mögüle a cuccokat) és mássz fel rajta: szaladj végig, ugrálj át az akadályokon, mire egy medencés teremhez érsz, ahol krokodilok várnak. Öld le a vadállatokat, majd mássz le a víz alá és húzd meg a kapcsolót. Siess, mert a rács bezárul. Ússz fel, a szkarabeuszos kapcsolón keresztül mássz fel, kapaszkodj a peremre, majd a platformra. Menj a túloldalra, fel a peremre, majd a mozgó platformon a fal mellett a túloldali szkarabeuszos kapcsolóhoz. Mássz fel, a peremeken vissza jobbra, be a járaton, át az oszlopra: onnét ugorj a szemközti szk. kapcsolóra, fel a peremre, majd vissza az oszlop tetejére: onnét tovább a másik oszlopra, mássz fel, majd a két oldalt szedd össze a cuccokat. Húzd meg az egyik oldalon található kapcsolót, ekkor egy kőtömb esik le az egyik visszahúzódó peremről. Ess le, majd menj a kőtömbhöz, amit húzz a peremen át a másik oldal jobb szélére. Ugorj rá, majd át a szemközti oldal peremeire, fel a visszahúzód peremre, át a két szk. kapcsolón, fel a peremekre, át a falból kilógó póznán, fel a platformra. Az indával húzd le a szemközti oldal ajtaját, majd lendülj gyorsan át rá. Találni fogsz egy kapcsolót, húzd meg. Kapaszkodj a leengedett platformra, majd a pózna segítségével mássz feljebb - húzd meg az ottani kapcsolót is. Menj ki, ugorj a medencébe, majd mássz ki és ugorj az így megnyílt lejáratba. Szaladj végig, a CP után pedig szedd le a vadmacskát a magasból. Ugorj le, és végezz a többivel is (a shotgun megint csak hatásos). Keresd meg a felemelt rácsot, menj be, vedd fel a végében levő tárgyat, majd húzd meg a kinti kapcsolót és mássz fel a felemelkedő rácsra (először a tőle balra levő peremre, majd a rácsra) - és azonnal ugorj hátra, a mögötted levő falra. Ugorj rá az elforduló, kiálló kőtömbre, majd vissza a szemközti peremre. Onnét ugorj a hátad mögé, ekkor feljutsz egy magasabb szintre. Lődd meg a célpontot, lendülj át az indával, vedd fel a cuccokat és használd a kötelet a visszaérkezéshez. Ott szaladj egyenesen előre, vadászd le a vadmacskákat, majd menj a bal oldali bemélyedéshez és keresd meg a létrát. Mássz fel, vadászd le a múmiát, és keresd meg az újabb felfelé vezető létrát. Aktiváld a kapcsolót, majd ugrálj át a szobrok tetején a túloldalra. Fordulj balra, és aktiváld a másik kapcsolót is. Irány vissza a szkarabeusz szobros terembe (vissza a szobrok tetején) és szedd fel a sarokból a cuccokat. Az inda segítségével mássz fel a magasba, majd ugorj az obeliszkek tetejére, onnét a fali peremre (leszakad), végül a szobor fémrúdjára. Ess le az újonnan megnyílt lejáraton, majd mássz fel az út peremén és szaladj a következő CP felé. Húzd ki a kőtömböket a fal alól, majd tekerd a kint levő szobrokat a belső szobák falán ábrázolt képek szerint (összepárosítani a tekerhető kőtömbök feletti fényes dombormű segítségével tudod őket). Ha kattanást hallasz, akkor jó a beállítás. Ha sikerül mindegyiket a megfelelő módon beállítani, megnyílik a továbbjutást jelentő ajtó.

Egypt: Obelisk of Khamoon

Menj be az ajtón, majd húzd meg a jobbra levő kapcsolót. Menj át a leeresztett hídon, és vedd fel az Eye of Horus-t. Szaladj vissza, majd ugorj le a vízbe - mássz ki, és haladj előre az egyetlen irányba (vigyázz az ajtókkal). Ugorj rá a lépcső végében található kapcsolóra, majd a szemközti leeresztett kőtömbre. Miután felemelkedsz, ugorj

a póznára, majd mássz fel a falon. Ugrálj át a peremen úgy, hogy a magasba nyúló oszlopokon fel tudj ugrani a csapda feletti peremre - onnét pedig a póznán át a CP-hez. Szaladj a perem túlsó végéhez, mássz fel a falon, majd ugorj a mögötted levő peremre. Ugorj tovább, és mássz fel a középső oszlopra, hogy átugorhass a harmadikra. Onnét használd ismét a fali peremeket, és a kép előtt a kampó segítségével menj át a túloldalra. Ott ugrálj át a peremeken és az oszlopok tetején, egészen a középső tetejéig - onnét fordulj jobbra, a szélső oszlopra, ugorj át a póznán és keresd meg a bejáratot. Szedd le a múmiákat, majd a csapdákon átugorva menj tovább az egyetlen úton, míg ki nem jutsz az obeliszkig. Az ajtó melletti peremeken és a póznán keresztül menj a kapcsolóhoz, amivel ereszd le a második hidat és nyisd ki az ajtót. A kapcsoló bemélyedése melletti peremeken ugrálj tovább a második kapcsolóhoz, amivel újabb lépcsőt ereszthetsz le. Most menj visszafelé, és indulj a jobb oldalra: siess, mert néhány perem leszakad, míg elérsz a forgó késekkel szerelt folyosóig. Szaladj tovább, a CP-t követően csússz le a köveken, leérve pedig elimináld a múmiát. Keresd meg az egyik fali bemélyedésben található kapcsolót és húzd meg. Menj az újonnan megnyílt irányba, és ugrálj át a csapdákon, míg ki nem érsz egy újabb terembe. Fordulj jobbra, és ugrálj át a póznákon: fuss a túloldalra, és ott is ugorj át a póznákon. A leeresztett hídon átsétálva vedd fel az Ankh of Isis-t majd visszafelé menj be a folyosón. Vigyázz a csapdákkal, és haladj egyenesen előre: a nagyobb terembe kiérve fordulj balra, ugrálj át a platformokon, a sarokban fel a peremeken, át a kapcsolóra.
A csapdákat kikerülve menj jobbra, fel a peremeken, át a kiálló platformra. Onnét ugorj az indával a túloldalra, majd ereszkedj le, két szintet. Odalent kapd le a három zombit, és kapaszkodj fel a peremeken, a folyosó bejáratához. Haladj egyenesen, kikerülve a csapdákat, amíg csak tudsz és keresd meg a közelben levő kapcsolót, amivel egy újabb hidat aktiválhatsz. Menj be az ajtón, át a csapdákon, majd kapaszkodj fel a végében: sétálj át a kések között, majd miután kiérsz a folyosóból, ugorj jobbra és a kések folyamatos figyelése mellett mássz balra a peremeken: a sarokba érve mássz fel a beugróban, majd fel a peremen, át a kések között, fel a falon, a díszes járatba. Várd meg, míg a kések elmennek, majd a peremek mentén haladj tovább balra: rövidesen CP-hez érsz, ahol ismét csapdákkal tarkított folyosó vár rád. A hídnál menj balra, ugrálj át a póznákon, majd keresd meg a legközelebbi hidat, ahol felveheted a Scarab of Osiris-t. Visszafelé menet a híd végénél fordulj jobbra, a fal mellett a póznán átugorva kapaszkodj meg a szemközti platform szélében. Fordulj balra, majd haladj végig a folyosón, a szokásos módon. A kisebb terembe érve húzd ki a kőtömböt a falból, majd rajta és a peremeken, majd az indán átmászva ugorj fel a szk. kapcsolón a felette levő peremre. Kapaszkodj fel a kőtömbökön, ahol HP-t találhatsz. Ugorj vissza le és az ÉK-i peremeken megkapaszkodva, az inda segítségével lendülj át a túloldalra. Mássz fel a falon, kapd el az indával a kampót, majd lendülj vissza és kapd el a magasabban levő peremet. Ugorj fel, fordulj jobbra és lendülj át az inda segítségével, majd kapd el a platform szélt. Fordulj jobbra, majd inda előkap, elrugaszkodva ismét elkap, szemközti peremen landol. Mássz fel a falon, majd ugorj a bal oldali perem szélére, húzd fel magad, majd szaladj végig a folyosón. Keresd meg a kijáratnál levő kapcsolót, ami kinyitja az utolsó, még le nem eresztett híd mechanikáját. Ugorj le a vízbe, mássz ki, keresd meg a sarokban levő lépcsőt, és a segítségével mássz fel. A komplexum felső szintjére érve ugorj át a hídról az ÉK-i hídra, majd szólítsd magadhoz a Seal of Anubis-t. Ugorj le a vízbe, és keresd meg az így kinyílt rácsot: ússz le a mélybe, és keresd meg a kijáratot, ahol egy kapcsoló és egy létra vár téged. Miután a szobor elmozdult, mássz fel a létrán és fordulj jobbra, majd a terem végében menj be balra. Szaladj végig a folyosón, majd a világos területre kiérve pusztítsd el a rád támadó fenevadat. Menj az óriás obeliszkhez, és helyezd a négy nyílásba a megfelelő tárgyakat, amelynek hatására a súlyos vasajtó megnyitja előtted a továbbjutást jelentő útszakaszt.

Egypt: Sanctuary of the Scion
Vedd az irányt az újonnan kinyílt ajtó felé és szaladj fel a lépcsőkön. Vadászd le szépen a múmiákat, majd tekerd el az oszlopok alját a két fali képen látható módon. Mássz fel az így felemelkedett kőtömbre, majd ugorj rá a peremekre, és a létrára. Felérve szaladj végig a csapdákkal tömött folyosón. A nagy, sötét terembe kiérve indulj balra, le a lépcsőn, a földszintre. Vedd fel a sarokban a cuccokat, majd indulj a túlsó oldalra. A rövid átvezető után a hatalmas szfinx előtt találod magad. A távolban találsz egy létrát, mássz fel rajta: kapd el a tőle balra levő peremet, ugorj a leszakadt lépcsőkhöz, majd fel a kőtömbökön. Csússz le, kapd el a platform szélét, majd szaladj felfelé, az oszlopok mellett. Kapaszkodj fel az oszlopra, ugorj rá a másikra, és így haladj végig mindhármon visszafelé: az utol-

sóról rá tudsz ugrani a falon található peremekre, ahol magasabbra is fel tudsz jutni. Lődd le a szárnyas szörnyetegeket, majd használd a póznákat, hogy elérd a kiugró peremet. A túloldalt ess le, és húzd meg a kapcsolót. Menj le a program által mutatott helyre a lépcsők segítségével és mássz fel a szfinx előtti létrán, de most jobbra a póznák felé vedd az utad. Keresd meg a közelben levő létrát, mássz fel, majd ugorj a mélyben vezető útra - szaladj fel, mássz fel az oszlopon, odafent pedig szedd le a szárnyas jószágokat. Ugorj tovább a pózna segítségével, egészen a fal végéig - itt ugyanis egy másik kapcsolót is találsz, amely felemeli a leszakadt szakaszt. Menj vissza, be jobbra, át a csapdákon - szaladj végig a folyosón, a CP-hez. Ugorj a mélybe, majd a vízből kimászva, a rács előtt fordulj balra és kapaszkodj fel a peremeken.
A fogaskerekek által hajtott kőtömbön fel tudsz mászni: próbálj átjutni a túloldalra, ahol a póznák segítségével haladj tovább. Ugorj a leereszkedő tömbre s maradj rajta. Ess a vízbe, majd mássz ki a rácsnál, és menj vissza a fogaskerekek által hajtott kőtömbhöz. Ugrálj rajta fel, majd balra a peremre, de most hátrafelé vedd az irányt, az ott található póznák segítségével. Verekedd át magad a sarokban levő peremekig: ragadd meg, majd ugorj jobbra, és kapaszkodj meg a lefelé csúszó kőtömbben. A lényeg az, hogy mindegyiket teljesen le kell húznod ahhoz, hogy aktiváld a hidat és meg tudd húzni a program által mutatott kapcsolót. Az utolsó kőtömbről ugorj az obeliszkre, majd mássz fel rajta: a falon található platformok, valamint póznák segítségével juss fel az imént aktivált hídra. Menj a végébe, a póznák segítségével ugorj a falra, majd az ott látható létrára: miután felmásztál a tetejére, kapaszkodj meg a balra található peremeken, szaladj végig a platformon és húzd meg a kapcsolót. Az obeliszk fényesebbik fele leereszkedik, és a négy fénylő pont kinyitja az ajtót. Ugorj a vízbe, majd a rácsnál indulj a szokásos útvonalon, fel a hídra. Sétálj be a kinyitott ajtón, majd az Ankh Key-t felvéve vadászd le a múmiákat. Ennek hatására az imént lezárult ajtó és a lezárt rács is kinyílik. Vedd az irányt a rács felé, majd szaladj végig a folyosón, az óriás szfinx lába elé. Vadászd le a szörnyeteget, majd keresd meg a szfinx bal oldalánál található két létrát és mássz fel rajtuk. Odafent indulj balra, fel a lépcsőkön, míg egy újabb útvonalat nem találsz.
A folyosó itt is csapdákkal tömött, vigyázz az óriás kőtömbökkel, mert összelapítanak. Ha kiérsz, ugorj le a vízbe és mássz ki: itt megint az a feladat, hogy le kell húzni az összes kőtömböt: ha az elsőt a helyére teszed, az újonnan megjelenő platform segítségével a többit is elérheted (csak használd a fali peremeket, a kilógó póznákat, illetve a magasba szökő létrát). Ha mindegyiket a helyére tetted, juss fel a felül található kapcsolóhoz, hogy a leereszkedő obeliszk fénye ismét kinyissa a kaput. Odabent ismét vedd fel az Ankh Key-t, majd indulj a lent található rács felé. A folyosóból kiérve szedd le a szfinxnél újratermelődő szörnyeket, és menj a lába között található kapuhoz. Miután behelyezted a két kulcsot, odabent görgesd a sziklát lefelé, míg végül bele nem esik a vízbe. Ugorj utána, majd úszd el a szentély túlsó végébe, és úszz le: húzd meg az odalent található kapcsolót, így lecsapolhatod a vizet. Úszz át a túloldalra, és a szobrok lábánál mássz ki. Balra kapaszkodj fel, majd a szobor lábán csüngve kapd el a közöttük levő kampót és mássz fel a létrán. A létra tetejéről ugorj visszza a peremre, fel a szobor lábán, majd át a létrára, ahol lemászva lődd meg a szk. kapcsolókat a falon, és húzd meg az így elérhetővé váló kart: ezzel ismét felemeled a vízszintet. Mássz fel a kapcsoló melletti létrán, majd a peremek segítségével érd el a két szobor közötti terület végében levő póznát - ugorj rá a közeli kapcsolóra, amivel a rácsszerkezetet aktiválhatod. Úszz le oda, majd mássz ki a túloldalon. Lődd meg a szk. kapcsolókat, majd húzd meg a mögöttük levő kapcsolót. A vízszint újra emelkedik, így úszz el a jobb oldali szoborhoz, ahol találni fogsz egy víz alatti beugró szakaszt. Úszz be, kapaszkodj ki a vízből és a szk.-on, valamint a póznákon és a peremen átjutva érd el a felső szintet. Ott keresd meg a kapcsolót, amivel újra emelkedik a vízszint - úszz a tetejére, és menj be az onnét nyíló folyosón: a CP-t követően néhány szörnyeteggel hoz össze a sors, akiket természetesen el kell pusztítanod - használd a shotgunt a művelethez. A díszes oszlopokkal tarkított teremben futkosva elintézheted mindegyiket. Ha sikerült, akkor mássz fel a bejárat melletti jobb oldali oszlopon, és a peremes szélű oszlopokra átugrálva érd el a fali kampót, amelybe bele is kapaszkodhatsz az inda segítségével. Lendülj magasra, majd kapd el a közelben levő másik oszlopot - a lényeg az, hogy eljuss a lezárt ajtó melletti magas platformokhoz. Helyezd a kapcsolóba a megfelelő tárgyat, majd ismételd meg a műveletet úgy, hogy a túloldalihoz is fel tudj menni. Ha behelyezted a két objektumot a megfelelő helyükre, az ajtó kinyílik. Beérve a lezárt szentélybe, néhány kemény fickó megpróbálja az utadat állni, de Lara szokás szerint nem adja magát könnyen. Az interaktív jelenetek alatt nyomd be gyorsan a képernyőn megjelenő gombokat a továbbjutáshoz.

a póznára, majd mássz fel a falon. Ugrálj át a peremen úgy, hogy a magasba nyúló oszlopokon fel tudj ugrani a csapda feletti peremre - onnét pedig a póznán át a CP-hez. Szaladj a perem túlsó végéhez, mássz fel a falon, majd ugorj a mögötted levő peremre. Ugorj tovább, és mássz fel a középső oszlopra, hogy átugorhass a harmadikra. Onnét használd ismét a fali peremeket, és a kép előtt a kampó segítségével menj át a túloldalra. Ott ugrálj át a peremeken és az oszlopok tetején, egészen a középső tetejéig - onnét fordulj jobbra, a szélső oszlopra, ugorj át a póznán és keresd meg a bejáratot. Szedd le a múmiákat, majd a csapdákon átugorva menj tovább az egyetlen úton, míg ki nem jutsz az obeliszkig. Az ajtó melletti peremeken és a póznán keresztül menj a kapcsolóhoz, amivel ereszd le a második hidat és nyisd ki az ajtót. A kapcsoló bemélyedése melletti peremeken ugrálj tovább a második kapcsolóhoz, amivel újabb lépcsőt ereszthetsz le. Most menj visszafelé, és indulj a jobb oldalra: siess, mert néhány perem leszakad, míg elérsz a forgó késekkel szerelt folyosóig. Szaladj tovább, a CP-t követően csússz le a köveken, leérve pedig eliminálod a múmiát. Keresd meg az egyik fali bemélyedésben található kapcsolót és húzd meg. Menj az újonnan megnyílt irányba, és ugrálj át a csapdákon, míg ki nem érsz egy újabb terembe. Fordulj jobbra, és ugrálj át a póznákon: fuss a túloldalra, és ott is ugorj át a póznákon. A leeresztett hídon átsétálva vedd fel az Ankh of Isis-t majd visszafelé menj be a folyosón. Vigyázz a csapdákkal, és haladj egyenesen előre: a nagyobb terembe kiérve fordulj balra, ugrálj át a platformokon, a sarokban fel a peremeken, át a kapcsolóra.
A csapdákat kikerülve menj jobbra, fel a peremeken, át a kiálló platformra. Onnét ugorj az indával a túloldalra, majd ereszkedj le, két szintet. Odalent kapd le a három zombit, és kapaszkodj fel a peremeken, a folyosó bejáratához. Haladj egyenesen, kikerülve a csapdákat, amíg csak tudsz és keresd meg a közelben levő kapcsolót, amivel egy újabb hidat aktiválhatsz. Menj be az ajtón, át a csapdákon, majd kapaszkodj fel a végében: sétálj át a kések között, majd miután kiérsz a folyosóból, ugorj jobbra és a kések folyamatos figyelése mellett mássz balra a peremeken: a sarokba érve mássz fel a beugróban, majd fel a peremen, át a kések között, fel a falon, a díszes járatba. Várd meg, míg a kések elmennek, majd a peremek mentén haladj tovább balra: rövidesen CP-hez érsz, ahol ismét csapdákkal tarkított folyosó vár rád. A hídnál menj balra, ugrálj át a póznákon, majd keresd meg a legközelebbi hidat, ahol felveheted a Scarab of Osiris-t. Visszafelé menet a híd végénél fordulj jobbra, a fal mellett a póznán átugorva kapaszkodj meg a szemközti platform szélében. Fordulj balra, majd haladj végig a folyosón, a szokásos módon. A kisebb terembe érve húzd ki a kőtömböt a falból, majd rajta és a peremeken, majd az indán átmászva ugorj fel a szk. kapcsolón a felette levő peremre. Kapaszkodj fel a kőtömbökön, ahol HP-t találhatsz. Ugorj vissza le és az ÉK-i peremeken megkapaszkodva, az inda segítségével lendülj át a túloldalra. Mássz fel a falon, kapd el az indával a kampót, majd lendülj vissza és kapd el a magasabban levő peremet. Ugorj fel, fordulj jobbra és lendülj át az inda segítségével, majd kapd el a platform szélt. Fordulj jobbra, majd inda előkap, elrugaszkodva ismét elkap, szemközti peremen landol. Mássz fel a falon, majd ugorj a bal oldali perem szélére, húzd fel magad, majd szaladj végig a folyosón. Keresd meg a kijáratnál levő kapcsolót, ami kinyitja az utolsó, még le nem eresztett híd mechanikáját. Ugorj le a vízbe, mássz ki, keresd meg a sarokban levő lépcsőt, és a segítségével mássz fel. A komplexum felső szintjére érve ugorj át a hídról az ÉK-i hídra, majd szólítsd magadhoz a Seal of Anubis-t. Ugorj le a vízbe, és keresd meg az így kinyílt rácsot: ússz le a mélybe, és keresd meg a kijáratot, ahol egy kapcsoló és egy létra vár téged. Miután a szobor elmozdult, mássz fel a létrán és fordulj jobbra, majd a terem végében menj be balra. Szaladj végig a folyosón, majd a világos területre kiérve pusztítsd el a rád támadó fenevadat. Menj az óriás obeliszkhez, és helyezd a négy nyílásba a megfelelő tárgyakat, amelynek hatására a súlyos vasajtó megnyitja előtted a továbbjutást jelentő útszakaszt.

Egypt: Sanctuary of the Scion
Vedd az irányt az újonnan kinyílt ajtó felé és szaladj fel a lépcsőkön. Vadászd le szépen a múmiákat, majd tekerd el az oszlopok alját a két fali képen látható módon. Mássz fel az így felemelkedett kőtömbre, majd ugorj rá a peremekre, és a létrára. Felérve szaladj végig a csapdákkal tömött folyosón. A nagy, sötét terembe kiérve indulj balra, le a lépcsőn, a földszintre. Vedd fel a sarokban a cuccokat, majd indulj a túlsó oldalra. A rövid átvezető után a hatalmas szfinx előtt találod magad. A távolban találsz egy létrát, mássz fel rajta: kapd el a tőle balra levő peremet, ugorj a leszakadt lépcsőkhöz, majd fel a kőtömbökön. Csússz le, kapd el a platform szélét, majd szaladj felfelé, az oszlopok mellett. Kapaszkodj fel az oszlopra, ugorj rá a másikra, és így haladj végig mindhármon visszafelé: az utol-

sóról rá tudsz ugrani a falon található peremekre, ahol magasabbra is fel tudsz jutni. Lődd le a szárnyas szörnyetegeket, majd használd a póznákat, hogy elérd a kiugró peremet. A túloldalt ess le, és húzd meg a kapcsolót. Menj le a program által mutatott helyre a lépcsők segítségével és mássz fel a szfinx előtti létrán, de most jobbra a póznák felé vedd az utad. Keresd meg a közelben levő létrát, mássz fel, majd ugorj a mélyben vezető útra - szaladj fel, mássz fel az oszlopon, odafent pedig szedd le a szárnyas jószágokat. Ugorj tovább a pózna segítségével, egészen a fal végéig - itt ugyanis egy másik kapcsolót is találsz, amely felemeli a leszakadt szakaszt. Menj vissza, be jobbra, át a csapdákon - szaladj végig a folyosón, a CP-hez. Ugorj a mélybe, majd a vízből kimászva, a rács előtt fordulj balra és kapaszkodj fel a peremeken.
A fogaskerekek által hajtott kőtömbön fel tudsz mászni: próbálj átjutni a túloldalra, ahol a póznák segítségével haladj tovább. Ugorj a leereszkedő tömbre s maradj rajta. Ess a vízbe, majd mássz ki a rácsnál, és menj vissza a fogaskerekek által hajtott kőtömbhöz. Ugrálj rajta fel, majd balra a peremre, de most hátrafelé vedd az irányt, az ott található póznák segítségével. Verekedd át magad a sarokban levő peremekig: ragadd meg, majd ugorj jobbra, és kapaszkodj meg a lefelé csúszó kőtömbben. A lényeg az, hogy mindegyiket teljesen le kell húznod ahhoz, hogy aktiváld a hidat és meg tudd húzni a program által mutatott kapcsolót. Az utolsó kőtömbről ugorj az obeliszkre, majd mássz fel rajta: a falon található platformok, valamint póznák segítségével juss fel az imént aktivált hídra. Menj a végébe, a póznák segítségével ugorj a falra, majd az ott látható létrára: miután felmásztál a tetejére, kapaszkodj meg a balra található peremeken, szaladj végig a platformon és húzd meg a kapcsolót. Az obeliszk fényesebbik fele leereszkedik, és a négy fénylő pont kinyitja az ajtót. Ugorj a vízbe, majd a rácsnál indulj a szokásos útvonalon, fel a hídra. Sétálj be a kinyitott ajtón, majd az Ankh Key-t felvéve vadászd le a múmiákat. Ennek hatására az imént lezárult ajtó és a lezárt rács is kinyílik. Vedd az irányt a rács felé, majd szaladj végig a folyosón, az óriás szfinx lába elé. Vadászd le a szörnyeteget, majd keresd meg a szfinx bal oldalánál található két létrát és mássz fel rajtuk. Odafent indulj balra, fel a lépcsőkön, míg egy újabb útvonalat nem találsz.
A folyosó itt is csapdákkal tömött, vigyázz az óriás kőtömbökkel, mert összelapítanak. Ha kiérsz, ugorj le a vízbe és mássz ki: itt megint az a feladat, hogy le kell húzni az összes kőtömböt: ha az elsőt a helyére teszed, az újonnan megjelenő platform segítségével a többit is elérheted (csak használd a fali peremeket, a kilógó póznákat, illetve a magasba szökő létrát). Ha mindegyiket a helyére tetted, juss fel a felül található kapcsolóhoz, hogy a leereszkedő obeliszk fénye ismét kinyissa a kaput. Odabent ismét vedd fel az Ankh Key-t, majd indulj a lent található rács felé. A folyosóból kiérve szedd le a szfinxnél újratermelődő szörnyeket, és menj a lába között található kapuhoz. Miután behelyezted a két kulcsot, odabent görgesd a sziklát lefelé, míg végül bele nem esik a vízbe. Ugorj utána, majd ússz el a szentély túlsó végébe, és ússz le: húzd meg az odalent található kapcsolót, így lecsapolhatod a vizet. Ússz át a túloldalra, és a szobrok lábánál mássz ki. Balra kapaszkodj fel, majd a szobor lábán csüngve kapd el a közöttük levő kampót és mássz fel a létrán. A létra tetejéről ugorj vissza a peremre, fel a szobor lábán, majd át a létrára, ahol lemászva lődd meg a szk. kapcsolókat a falon, és húzd meg az így elérhetővé váló kart: ezzel ismét felemeled a vízszintet. Mássz fel a kapcsoló melletti létrán, majd a peremek segítségével érd el a két szobor közötti terület végében levő póznát - ugorj rá a közeli kapcsolóra, amivel a rácsszerkezetet aktiválhatod. Ússz le oda, majd mássz ki a túloldalon. Lődd meg a szk. kapcsolókat, majd húzd meg a mögöttük levő kapcsolót. A vízszint újra emelkedik, így ússz el a jobb oldali szoborhoz, ahol találni fogsz egy víz alatti beugró szakaszt. Ússz be, kapaszkodj ki a vízből és a szk.-on, valamint a póznákon és a peremen átjutva érd el a felső szintet. Ott keresd meg a kapcsolót, amivel újra emelkedik a vízszint - ússz a tetejére, és menj be az onnét nyíló folyosón: a CP-t követően néhány szörnyeteggel hoz össze a sors, akiket természetesen el kell pusztítanod - használd a shotgunt a művelethez. A díszes oszlopokkal tarkított teremben futkosva elintézheted mindegyiket. Ha sikerült, akkor mássz fel a bejárat melletti jobb oldali oszlopon, és a peremes szélű oszlopokra átugrálva érd el a fali kampót, amelybe bele is kapaszkodhatsz az inda segítségével. Lendülj magasra, majd kapd el a közelben levő másik oszlopot - a lényeg az, hogy eljuss a lezárt ajtó melletti magas platformokhoz. Helyezd a kapcsolóba a megfelelő tárgyat, majd ismételd meg a műveletet úgy, hogy a túloldalihoz is fel tudj menni. Ha behelyezted a két objektumot a megfelelő helyükre, az ajtó kinyílik. Beérve a lezárt szentélybe, néhány kemény fickó megpróbálja az utadat állni, de Lara szokás szerint nem adja magát könnyen. Az interaktív jelenetek alatt nyomd be gyorsan a képernyőn megjelenő gombokat a továbbjutáshoz.

Lost Island: Natia's Mines

Ez a helyszín nem éppen baráti: a mozgóképes átvezetőt követően a vízben landolsz - ússz egyenesen előre, majd a barlangi tónál jobbra, a vízeséshez. Találni fogsz mögötte egy járatot, arra indulj: felérve ugorj a póznára, onnét a peremre, majd a ládát tartó kötélre. Mássz fel rajta, majd ugorj a másik ládára, onnét pedig a magányos kötélre: végy lendületet és kapd el a szemközti fal peremét, majd jobbra menj be a járaton: rövid idő után egy vasúti színnel tarkított környékre érsz. Balra haladj tovább, és keresd meg azt a csillét, amelyikben a Red Fuse van. Vedd fel, majd mássz fel a lépcsőn a vezérlőszobába és tedd be a Fuse-t a helyére. Ez aktiválja a darut: szaladj a daru melletti sárga konténerhez és told a lámpa alá: mássz fel, majd ugorj be a falba vájt résbe: haladj rajta végig, majd mássz ki és az ott található konténert is told le. Ugorj előre, majd a szemközti fal peremein keresztül haladj tovább - egészen addig, amíg át nem jutsz a közelben található kerítésen. Odaát ugyanis a Green Fuse található. Vedd fel, majd az inda segítségével kapd el a fallal szemközti, majd a szemben lévő peremet és létrát. A létráról ugord át a kerítést, majd a sínek nyomán haladj előre, a vezérlőbe. Tedd a zöld Fuse-t is a helyére (aktiváld a gombot), így már csak a kéket kell megszerezned. Nyomd meg a pirosat is, majd szaladj le és ugrálj fel az ott található konténereken. Elérve a legmagasabbat, beugorhatsz egy újabb járatba, ahol egy létra segítségével le tudsz ereszkedni a mélybe. Menj le a földszintre, és vedd fel a Blue Fuse-t, majd keresd meg a visszafelé vezető járatot (emelkedő fal, szellőző perem, oszlop, szemközti fal, mássz fel és ugorj hátrafelé, az ott lévő alagútba). Sétálj vissza a vezérlőbe és tedd a harmadik Fuse-t is a helyére, majd a gomb megnyomása után aktiváld a zöldet, és a pirosat is. A CP-t követően menj a szétrombolt épület tetejére a sárga konténer segítségével, ahol felvehetsz egy Dual Pistol-t. Lődd ki az ablakot, majd a balra található sínek mentén szaladj a másik vezérlőhöz, amelynek az ablakait kilőve, majd a tőle balra lévő konténerre felkapaszkodva mássz be. Nyomd meg a gombot, ugorj ki, majd állj rá a vonatra és aktiváld a gombot. Egy rövidke átvezető után ismét interaktív móka veszi kezdetét: a kékruhás fickót a képernyőn megjelenő gombok nyomkodásával tudod végleg móresre tanítani. Vedd el a holttesttől a Shotgun-t, majd menj a vezérlőbe, és tedd a kék Fuse-t a helyére. Nyomd meg a gombot, és irány az újonnan szabaddá vált útszakasz. Ugorj a vonatra, majd nyomd meg a gombot - útközben szedd le a denevéreket és a patkányokat is. A lávás résznél át kell ugrálnod a platformokon, fel kell másznod az oszlopon, és el kell kapnod a póznát, ugyanis csak így tudsz átvergődni a túloldalra. A hatalmas kövek mentén fel tudsz jutni egy felsőbb helyre (ne menj tovább), ahol újabb átvezető veszi kezdetét a gonoszfiúk főszereplésével. Miután kiszabadulsz a karmaikból, vedd fel a gonoszfiúk fegyvereit, és told a sárga rekeszt a szikla alá. Kapaszkodj fel a sziklaperemre: ugorj át a kőre, mássz fel, majd ugrálj át a ferde falon található kiemelkedéseken. Vigyázz, mert némelyik (a sötét színűek) besüllyed és kezdheted az egészet elölről. Ha sikerül bejutni a fent középen levő kapcsolóhoz, akkor jó munkát végeztél. A kar aktiválása után kinyílik a hatalmas zsilipkapu, ami a Piramisba vezet.

Lost Island: The Great Pyramid

Szaladj be a kapun, és menj az egyetlen lehetséges útvonalon tovább. Egy kicsit hosszabb gyaloglás után az egyik teremben szárnyas fenevadak és démoni teremtmények támadnak rád - pusztítsd el őket, majd szaladj a terem végében található létrához és mássz fel (jobbra). A felső szintre érve vadászd le a repkedő szörnyetegeket, majd vedd fel a középen található muníciót, mert biztos szükséged lesz rá. Gyalogolj el a helyiség túlsó végébe, és jobbra folytasd tovább az utadat. A kijáratnál balra némi muníciót találsz: tárazz be és lődd meg a jobbra található sárga gombot a falon. Szedd le a szárnyas rettenetet, majd a jobb oldalon található tartóoszlopról ugorj át a másikra az inda segítségével. Onnét már el tudod érni azt a platformot, amiről megint becélozhatsz egy objektumot a falon (csak most épp a másikon). A szárnyas fenevad persze megint támad, így szedd le és fejezd be a lövöldözést. Kapd el a jobb oldali oszlopot, és az inda segítségével lendülj át a másikra, majd kapd el az ott található platformot. Lődd az ÉK-i felső sarokban levő objektumot, de közben figyelj a repkedő mocskokra is. Ugorj át a jobbra található oszlopra, majd a két kiálló póznára: lendülj vissza és kapd el a magasabbik oszlop peremet, ahonnét az indával tudsz átlendülni a szemközti oszlopra. Ugorj fel ismét a platformra, lődd az objektumot, és a repkedő dögöket, majd a sarokban levő szikláról elrugaszkodva és az indákon lendülve érd el a magasabbik platformot. A CP mellett némi lőszert és muníciót is találsz. Vedd az irányt a folyosó felé, ahol különböző csapdákon kell átverekedni magad. Ha megérkeztél, csússz le, majd szedd le a mindenfelől rád rontó szörnyetegeket és tekerd a középső fénylő, parázsló követ a megfelelő irányba. Ugorj fel a közelben található létrára, majd a jobb oldali peremről ugorj át a hídra. Vadászd le

a falból kirobbanó bőregeret, de vigyázz, hogy nehogy lelökjön, különben mászhatsz fel újra. Aktiváld a kapcsolót, vedd fel a HP-t, majd vedd az irányt a túlsó híd és a kinyílt kapu felé (a túloldali létrán mássz fel.) Vadászd le a bőregeret, majd húzd meg az ajtó melletti gombot, aminek hatására kinyílik a híd végén található zsilip. Miután lekerülsz onnét, fordítsd el megint a kereket, ugorj a túloldali lépcsőre, majd bele a kinyílt zsilipbe. A rövid átvezető után indulj el az ajtó felé és húzd meg a kapcsolót. Menj a terem közepébe és tekerd egymagad jobbra a kereket. Mássz fel a lépcsőn, és ugorj a nyitott ajtóval végződő hídra. Szaladj be, és menj az egyetlen lehetséges irányba: a szikláknál vigyázz, nehogy lelökjenek, majd húzd meg a kapcsolót. Vadászd le a bőregeret, szaladj vissza, és menj a túloldalra. Ugorj át a kiugró fémpilléreken, majd aktiváld a sarokban levő kapcsolót - végül szaladj vissza a középen található hídhoz.

Lost Island: Final Conflict

Ezennel elérkeztél a Tomb Raider: Anniversary utolsó helyszínéhez, amely egyben a végső összecsapás otthona is lesz. Addig azonban még van egy kis teendőd, úgyhogy kezdjünk is bele! A piramis szívébe érve egy hatalmas démoni teremtmény támad rád. A CP-t követően folyamatosan célozd a fejét és lődd, ahogy tudod: kisvártatva megpróbál majd felöklelni, ekkor ugorj el előle és egy határozott mozdulattal lőj bele a shotgunnal. A szörnyeteg bukfencezik majd egyet, de újra talpra (btw, inkább fenékre, mert nincs is lába) áll. A mozdulatsor hasonló, mint az előbb - azzal a különbséggel, hogy próbálj meg a szakadék szélén maradni, ekkor ugyanis a bukfenckor a bestia majdnem a mélybe zúg (csak egy kézzel tartja majd magát). Bár fel fog ugrani, ez lélegzetvételnyi időhöz juttat téged, amely alatt kellő távolságba kerülhetsz tőle. Egészen addig ismételd a folyamatot, amíg végül a szörnyeteg egyik keze leszakad (amikor rád próbál csapni, az egyik karja mindig beszorul a talapzatba) - ekkor helyezkedj jó pozícióba, hogy a következő támadásakor hasonlóképpen iezúgjon, mint korábban. Mivel egyik keze használhatatlan, ezért nem tud ismét felugrani: sétálj hozzá közel és sorozd a fejét, miközben kapaszkodik: az erőlködésének végül is meglesz az eredménye, de addig elég sokat kap tőled, szóval mindenképpen érdemes ezt eljátszani. Innentől fogva a móka ugyanaz, mint korábban: ha megkapaszkodik a peremben, akkor lőj bele néhányat a shotgunnal, míg végül a bestia a lávába zuhan. Mivel a láva szint folyamatosan emelkedik, ideje lelépni: szaladj visszafelé, a köveken, majd az oszlopokon ugrálva elérheted a platformokat. Útközben szedd le a repkedő szörnyeket, aktiváld a kapcsolót, amivel közelebb hozhatod a következő platformot. Haladj az egyetlen lehetséges útvonalon, majd vadászd le az egyik sarkon rád rontó démon kentaurt. Szaladj a terem túlsó végében található kapcsolóhoz, majd menj be az újonnan megnyílt barlangi folyosón. Az újabb helyiségben újabb ellenfelek várnak rád: intézd el őket a szokásos módon, majd menj a baloldalt található kapcsolóhoz, amely a víz alatt nyit ki egy zárat. Aktiváld a jobb oldalit is, majd ugorj vissza róla. Ugorj a középen található forrásba, majd keresd meg a víz alatti kapcsolót és húzd meg: menj a program által mutatott platformhoz, és mássz át a felette található résen. Odafent told ki a rácsot a helyéről, majd ugorj ki: ragadd meg a rácsot és kapaszkodj fel a kiálló sziklaperemre, és intézd el a szárnyas jószágot. A falon kapaszkodva (vigyázva, hogy a forró gőz meg ne égessen), kerülj át a túloldalra, majd az indával lendülj át a jobb oldali falra, ahol a peremeken kapaszkodva új helyszínre mászhatsz be. Húzd meg a jobb oldali kapcsolót és mássz ki a forráshoz, majd ússz át az imént kinyitott útszakaszon. Ússz át a túloldalra, majd a lávafolyamon átkelve ugorj a létrára, a tőle balra levő peremeken pedig mássz fel úgy, hogy a boltívre is fel tudj kapaszkodni. Ereszkedj le a legalsó peremre, és a lávafolyam legaljára: használd a peremeket, a kiálló oszlopokat és a póznákat a továbbjutáshoz. A barlangi járat végében egy létrát találsz, amely egy újabb szentélyhez vezet. A pengeéles szárnyakkal rendelkező, tűzlabdákat lövellő démont csak ügyes mozdulatokkal tudod legyőzni: sorozd meg, majd mikor neked támad, nyomd be a megfelelő gombkombinációkat. A figura néha teleportál, ekkor mindig a terem túlsó végébe kerül: lődd, ahogy csak tudod, kerüld ki a támadásait - más legyőzési technika nincs. Használhatod az elugrós-hátbalövős megoldást is, de kombinálhatod is, ha akarod. Ha mindenütt ügyesen felvetted az összes létező HP csomagot, akkor egy hosszú, ámde nem túl nehéz BOSS harcban lehet részed. Miután elegendően megsebezted, az interaktív mozdulatsor segítségével végleg legyőzheted a démont. Bár a piramis szíve omlásnak indul, Lara az utolsó pillanatban elmenekül - te pedig a küzdelem eredményeként végignézheted a befejező képsorokat. Teljesítetted a játékot!

Stinger

RENDELHETŐ JÁTÉKOK (PC ÉS KONZOL)

PC

3D ULTRA PINBALL SS .958
80 DAY AROUND T WORLD /EVM/ .1950
8TH WONDER OF THE WORLD .4791
99 CASINO & CARD GAMES /EVM .990
A HÁROM TESTŐR .3999
ACTUA SOCCER .891
ADVENT RISING .9998
ADVENTURE PACK NICKELODEON .5391
AGATHA CHRISTIES .9591
AGE OF ALEXANDER EXCL-RED .1290
AGE OF EMPIRES 3 HU .6990
AGE OF EMPIRES COLLECTORS ED .2989
AGE OF EMPIRES GOLD EXCL-RED .1290
AGE OF MYTHOLOGY GOLD EXCLUSIVE .2989
AIR OFFENSIVE SS .958
AIR RESCUE SS .958
AIRBORNE HERO /EVM/ .990
AIRPORT TYCOON 3 & LUXURY .1791
ALADDIN BB .1290
ALIAS .9990
ALIEN BUGS SS .958
AMERICAN CONQUEST DIVIDED NATIONS .7999
AMERICA'S 10 MOST WANTED .9591
AMIGA CLASSIC I-II /EVM/ .1950
AMIGA CLASSICS 1 /EVM/ .990
AMIGA CLASSICS 2 /EVM/ .990
ANARCHY .958
ANCIENT WARS: SPARTA .9990
ANOTHER WORLD /EVM/ .1950
ANT BULLY .3990
APOCALYPTICA .990
ARCADE BOXING SS .958
ARCANUM SS .990
ARCHLORD .12990
ARDENNEN OFFENSIVE /EVM/ .990
ARGON .958
ARMED & DANGEROUS .1791
ARMIES OF EXIGO CLASSIC .3990
ARMY RACER /EVM/ .1950
ATHENS 2004 .8991
ATLANTIS EVOLUTION FL .3990
AURA .891
AUTO ASSAULT .7989
BALLPARK 3DX /EVM/ .990
ARD'S TALE .7191
BARD'S TALE EXCL .2989
BARNYARD - PATATANYA .7599
BATTLE FOR TROY .1791
BATTLE OF EUROPE .4990
BATTLEF 2 BOOSTER P 2 AF D .3990
BATTLEF 2 BOOSTERP 1 EF .3990
BATTLEF 2 H.B.P.1(DOWNLOA) .3990
BATTLEFIELD 1942:WWII A C .3990
BATTLEFIELD 2 .3990
BATTLEFIELD 2142 .11990
BATTLEFIELD:VIETNAM CLASSIC .3990
BATTLEFIELD2:SPECIALFORCEEP .7490
BEAUTY AND THE BEAST BB .1290
BET ON SOLDIER .3990
BEYOND DIVINITY .1990
BEYOND GOOD & EVIL EXCL .1791
BIG MUTHA TRUCKERS 2 /EVM/ .1950
BILLY HATCHER .4990
BIONICLE HEROES .1990
BLACK AND WHITE CLASSIC .3990
BLACK AND WHITE 2 CLASSIC .3990
BLAZING ANGELS SQUADRONS OF WWII .6990
BLITZKRIEG 2 .4990
BLITZKRIEG 2: FALL OF THE REICH .2989
BLITZKRIEG ANTHOLOGY .4491
BLITZKRIEG BURNING HORIZON .2989
BLITZKRIEG MISSION BARBAROSSA .2699
BLITZKRIEG MISSION KURSK .3590
BLOODRAYNE 2 .9990
BOMBER FUN /EVM/ .990
BOOMERANG BREAKERS .958
BOUNTY HUNTER MACE GRIFFIN .2870
BRATZ BABYZ .7590
BRATZ ROCK ANGELZ .8991
BROKEN SWORD THE ANGEL OF DEATH .11989
BROTHERS IN ARMS EARNED IN BLOOD .8991
BROTHERS IN ARMS EIB EXCL .2990
BROTHERS IN ARMS ROAD TO HILL 30 HU .2990
BUG MANIA /EVM/ .1950
BUG'S LIFE BB .1290
C&C 3 TIBERIUM WARS .11990
C&C GENERALS DELUXE CLASSIC .3990
C&C RENEGADE CLASSIC .1990
C&C THE FIRST DECADE .7490
C&C TIBERIAN SUN CLASSIC .1990
C64 CLASSICS /EVM/ .1950
CAESAR 3 SS .958
CAESAR IV .5989
CALL OF CTHULHU .6990
CALL OF DUTY .7191
CALL OF DUTY 2 .5989
CALL OF DUTY 2 COLLECTORS ED .9351
CALL OF DUTY DELUXE BEST OF .3990
CALL OF DUTY GOTY BEST OF .3990
CALL OF DUTY UNITED OFFENSIVE BO .3990
CALL OF JUAREZ .6990
CAPITALISM 2 HU FL .891
CAPTAIN CLAW /EVM/ .990
CAPTAIN ZOOX & PINGY /EVM/ .990
CARD SHARK 2 SS .958
CARS .6990
CATZ AND DOGZ EXCL .2990
CATZ HU .4990
CDV LEGENDS BLITZKRIEG .1161
CDV LEGENDS BREED .1161
CDV LEGENDS COSSACKS ART OF WAR .1290
CDV LEGENDS COSSACKS BACK TO WAR .1161
CDV LEGENDS GROM .1161
CDV LEGENDS HEAVEN & HELL .1161
CDV LEGENDS NO MAN'S LAND .1791
CDV LEGENDS PROJECT NOMADS .1161
CHAMPIONSHIP MANAGER 03/04 .8991
CHAOS LEAGUE .990
CHARLIE & THE CHOCOLATE FACTORY .4989
CHICKEN LITTLE .2989
CHILDREN OF THE NILE .1990
CHROME GOLD /EVM/ .1950
CHROME SPECFORCE SL .7671
CHRONICLES OF NARNIA .2989
CITY LIFE .9990
CITY OF HEROES/VILLAINS + 45 NAP .5989
CIV CITY ROME .7990
CIVIL WAR - GREAT BATTLES .891
CIVILIZATION 3 - 100% .2989
CIVILIZATION CHRONICLES .15990
CIVILIZATION IV .4990
CIVILIZATION IV WARLORDS .7989
CLOSE COMBAT FIRST TO FIGHT .1791
CODENAME:OUTBREAK /EVM/ .1990
COLD FEAR .4990
COLD WAR .9591
COLIN MCRAE RALLY 5 - 100% .2989
COLIN MCRAE RALLY 5 BS .2699
COMANCHE 4 .3990
COMANCHE GOLD .1990
COMBAT FLIGHT SIM.2 EXCL .2989
COMBAT FLIGHT SIMULATOR EXCL .1290
COMBAT MISSION BEYOND OVERLORD .990
COMMANDOS 3 BUDGET .1989
COMMANDOS STRIKE FORCE .5550
COMPANY OF HEROES .9990
CONDEMNED .9990
CONFLICT GLOBAL STORM .8991
CONFLICT VIETNAM BUDGET .3830
CONFLICT:DESERT STORM /EVM/ .1950
CONSTANTINE .6291
COPS 2170 POWER OF LAW .4491
COSSACKS 2 NAPOLEONIC WARS .7191
COUNTER-STRIKE 1:ANTHOLOGY .3990
COUNTER-STRIKE:SOURCE DVD .7490
CRIME LIFE: GANG WARS BAND 2 ENGL .7990
CRUSADER KINGS /EVM/ .1990
CSI 2 DARK MOTIVES EXCL .2989
CSI 3 DIMENSIONS OF MURDER .5991
CSI CRIME SCENE... EXCL .2989
CSI MIAMI .7191
CUSTOM PLAY GOLF /EVM/ .1950
CYPHER .8091
DARK FALL 2 .1791
DARK VAMPIRES /EVM/ .990
DAWN OF WAR - DARK CRUSADE .6990
DEAD TO RIGHTS .1990
DELTA FORCE 2 .1990
DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN TEAM S. .6990
DELTA FORCE LAND WARRIOR .1990
DELTA FORCE TASK DAGGER .3990
DELTA FORCE XTREME .6990
DESPERATE HOUSEWIVES / SZÜLETETT FEL .6990
DESTROYER COMMAND EXCL .1290
DEVIL INSIDE FL .891
DEVIL MAY CRY 3 SPECIAL EDITION .5991
DINO CRISES 2 /EVM/ .1950
DINOSAUR ACTION G. BB .1290
DISCIPLES GOLD SS .1911
DJ MIXER .1490
DOGZ HU .4990
DOMINATION .7191
DONALD QUACK ATTACK BB .1290
DOOM 3 .7191
DOOM 3 BEST OF .3990
DOOM 3 RESURRECTION OF EVIL .7191
DRAGON'S LAIR 3D EXCL .1290
DREAM PINBALL 3D /EVM/ .1950
DRONE ODYSSEY .958
DUCATI WORLD CHAMPIONSHIP .1990
DUNGEON LORDS .7191
DUNGEON SIEGE 2 .4990
DUNGEON SIEGE II: BROKEN WORLD .3990
DUNGEON SIEGE II: DELUXE .6990
DUNGEON SIEGE: LEGENDS OF ARANNA .2989
EARTH 2160 .7671
ECCOUNT .9990
ECCOUNT CLASSIC ANGOL .4990
ECCOUNT CLASSIC NÉMET .4990
ECHELON WIND WARRIORS .990
EGYPT III .3590
EGYPTIAN CHALLENGE .958
ELDER SCROLLS IV OBLIVION .7990
ELDER SCROLLS IV OBLIVION: SHIVERING I. .6990
ELDER SCROLLS OBLIVION: KNIGHTS OF... .5989
EMPEROR BS .2870
EMPIRE EARTH THE ART OF CONQ EXP .2870
ENGLISH-LET JUNIOR 1 .2990
ENIGMA: RISING TIDE /EVM/ .990
ÉPÍTÉSZETI STÍLUSOK .3990
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND .3590
EUROPA UNIVERSALIS 2 /EVM/ .1950
EVERQUEST 2 .7191
EVERQUEST 2 DESERT OF FLAME .6291
EVERQUEST 2 EXCL .2241
EVERQUEST 2 KINGDOM OF SKY .4989
EVERQUEST LIMITED ED .8991
EVIL DEAD REGENERATION .8991
EVIL GENIUS .3830
EVOLUTION GT .5990
EXTREME 500 /EVM/ .990
F.E.A.R. .4989
F.E.A.R.: EXTRACTION POINT .5989
F-16 .1990
F-22 LIGHTNING 3 .1990
FACES OF WAR .6990
FACES OF WAR EXCL .2989
FAIRLY ODD PARENTS SHADOW SD .4491
FANTASTIC FOUR .8991
FIFA 06 CLASSIC .3990
FIFA 07 .11990
FIFA 2004 CLASSIC .1990
FIFA 2005 CLASSIC .3990
FIFA WORLD CUP 2006 .9990
FINAL FANTASY XI .10791
FINAL MISSION /EVM/ .990
FIRE CAPTAIN .1990
FIRE DEPARTMENT 3 .7990
FISHING USA /EVM/ .990
FLAT OUT .7191
FLAT OUT 2 /EVM/ .1950
FLIGHT SIMULATOR 98 EXCL .1791
FLYBOYS .4990
FOOLYMPICS /EVM/ .990
FORD RACING 2 /EVM/ .990
FORD RACING 3 /EVM/ .1950
FORD STREET RACING /EVM/ .1950
FOREVER WORLDS .1791
FREAK OUT: EXTREME FREERIDE .4990
FREEDOM FORCE VS. 3RD REICH .7671
FREELANCER EXCL-RED .1290
FROGGY CASTLE .990
FRONTLINE BERLIN 1945 /EVM/ .990
FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS .10990
GABRIEL KNIGHT 3 BS .1911
GALACTIC CIVILIZATION .1911
GALACTIC SWARM .958
GALAXY OF GAMES 350 .1910
GETTING UP COOL .9990
GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER EXCL2989
GI COMBAT .2149
GLORY OF THE ROMAN EMPIRE .3990
GO CART RACER SS .958
GODFATHER THE GAME CLAS .3990
GORKY 2:AURORAWATCHING /EVM .1950
GORKY ZERO /EVM/ .990
GOTHIC 2 .1990
GOTHIC 3 HUN .6990
GP CHAMPIONSHIP 2 /EVM/ .990
GRAND THEFT AUTO 3 .2690
GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS .3990
GRANDTHEFTAUTO:LONDON /EVM/ .990
GROUND C.& DARK C. BS .1911
GT LEGENDS .3990
GTI RACING .5991
GTR .3990
GTR 2. .6990
GUILD WARS + GUILD WARS FACTIONS .11989
GUILD WARS 2006 .6990
GUILD WARS FACTIONS .6990
GUILD WARS FACTIONS COLLECTOR'S ED. .13988
GUILD WARS NIGHTFALL .6990
GUILD WARS NIGHTFALL COLLECTOR'S ED. .13990
GUILD WARS SPECIAL EDITION .9591
GUN .15351
GUNMAN BS .1911
GUNSHIP COOL .990
HALF LIFE 1:ANTHOLOGY DVD .1990
HALF LIFE 2 CLASSIC .3990
HALF LIFE 2-GAMEOFYEAR DVD .3990
HAPPY FEET .3990
HARC A FELH?K FELETT COOL .1990
HARLEY-DAVIDSON .4990
HARRY POTTER ÉS A TŰZ SERLEG CLASSI .3990
HARRY POTTER CHAMBER CLASS .3990
HARRY POTTER PHILOSOP CLASS .3990
HARRY POTTER: PRISONER CLAS .3990
HARRY POTTER:QUIDDITCH CLAS .1990
HEGEMONIA GOLD /EVM/ .1950
HEARTS OF IRON 2 /EVM/ .1950
HEAVEN & HELL .4491
HEAVY METAL FAKK 2 .1161
HEAVYWEIGHT THUNDER /EVM/ .990
HELLO KITTY ROLLER RESCUE .7191
HEROES IV. .1910
HEROES IV. GATHERING STORM .1990
HEROES IV. PACK .3830
HEROES IV. WINDS OF WAR HUN .1990
HEROES OF M&M5+ESSENT /EVM/ .1950
HEROES OF THE PACIFIC .5989
HEROES V HAMMERS OF FATE .4990
HEROES V HUN .6990
HIDDEN & DANGEROUS 2 COURAGE UNDER .2989
HIDDEN STRIKE 2 .4491
HITMAN 2 /EVM/ .1950
HITMAN BLOOD MONEY .6450
HITMAN CODENAME 47 /EVM/ .1990
HOLIDAY WORLD COOL .990
HOMEWORLD 1 .3830
HOMEWORLD BS .958
HOOLIGANS /EVM/ .990
HORGÁSZATI KISOKOS GYERMEKEKNEK .3990
HOT WHEELS STUNT TRACK CHALL .4491
HOTEL GIANT 2 .1910
HOUSE OF THE DEAD 2 .990
HOUSE OF THE DEAD 3 .1990
HOYLE BOARD GAMES .2990
HOYLE CARD GAMES .2990
HOYLE CASINO .2990
HOYLE POKER SERIES .2990
HOYLE PUZZLE GAMES .2990
ICEWIND DALE SAGA .3990
IF22 PERSIAN GULF SS .958
IGI 2 COVERT STRIKE 100% .2989
IL2 STURMOVIK: 1946 .6990
IMPERIAL GLORY .6150
IMPERIALISM 2 EXCL .1290
IMPERIUM GALAKTIKA 2 .891
IMPOSSIBLE CREATURES EXCL-RED .1290
IN MEMORIAM EXCL .2241
INCADIA .990
INDUSTRY GIANT 2. COOL .950
IRON WARRIORS .4990
ISS 3 .9990
ITALIAN CHAMPIONSHIPS /EVM/ .1950
JAGGED ALLIANCE 2 .1911
JAWS UNLEASHED .9990
JET STORM: MODERN KÖZELHARCOK COOL .1990
JOINT OPERATION ESCALATION .9990
JOINT OPERATIONS TYPHOON RISING .4990
JOINT TASK FORCE .7990
JUDGE DREDD .2870
JULES VERNE 4 JOURNEY TO THE... .8991
JULIA: A VILÁGHOS ÓRÁS ÉVEK .990
JUMURDZSÁK GYŰRŰJE .7990
JUNGLE BOOK BB .1290
JUNIOR - DINOSAUR'US /EVM/ .990
JUNIOR - PAPYRUS /EVM/ .990
JUST CAUSE .1990
KA KURO MASTER .1490
KAO THE KANGAROO 3 .3990
KARIB TENGER KALÓZAI 3: A VILÁG VÉGÉN .9990

MEGRENDELÉS LEVÉLBEN: 1325 BUDAPEST PF: 315 - TELEFONON: 06-1-379-7989 TOVÁBBI INFORMÁCIÓ: WWW.GAMEEXPRESSZ.HU

Az árváltoztatás jogát fenntatjuk!

KELVIN THE PENGUIN /EVM/ ..... .990
KENNY'S ADVENTURE /EVM/ ..... .1950
KI VAGY RUGVA ..... .990
KILL SWITCH ..... .1990
KING KONG EXCLUSIVE ..... .2990
KING OF THE ROAD COOL ..... .990
KNIGHTMARE SS ..... .958
KNIGHTS OF HONOR ..... .3990
KNIGHTS&MERCHANTS 2 /EVM/ ..... .1950
KOKOTONI WILF SS ..... .958
L.O.T.R : R.O.T.K CLASSIC ..... .3990
LARRY MAGNA CUM LAUDE ..... .3830
LARRY'S CASINO SS ..... .958
LEGACY OF KAIN DEFIANCE ..... .1791
LEGION ARENA 1ST ED ..... .4990
LEGO BIONICLE /EVM/ ..... .1950
LEGO CHESS /EVM/ ..... .1950
LEGO CREATOR /EVM/ ..... .1950
LEGO CREATOR KKINGDOM /EVM/ ..... .1950
LEGO DROME RACERS /EVM/ ..... .1950
LEGO FOOTBALL MANIA /EVM/ ..... .1950
LEGO GALIDOR /EVM/ ..... .1950
LEGO ISLAND /EVM/ ..... .1950
LEGO ISLAND 2 /EVM/ ..... .1950
LEGO ISLAND EX STUNTS /EVM/ ..... .1950
LEGO LOCO /EVM/ ..... .1950
LEGO RACERS /EVM/ ..... .1950
LEGO RACERS 2 /EVM/ ..... .1950
LEGO STAR WARS ..... .7191
LEGO STAR WARS 2 ..... .4990
LEGO STUNT RALLY /EVM/ ..... .1950
LEGOLAND /EVM/ ..... .1950
LEISURE SUIT LARRY SS ..... .958
LEMONY SNICKETS SERIES OF UN ..... .6291
LILO AND STITCH BB ..... .1290
LINEAGE II + 15 NAPOS GAMECARD ..... .6991
LINEAGE II + 60 NAPOS GAMECARD ..... .10988
LINKS LS 2003 EXCL ..... .1290
LION KING OPERATION BB ..... .1290
LOCO MANIA ..... .4990
LORD OF THE REALM 2 SS ..... .958
LORD OF THE RINGS ONLINE ..... .12990
LORD OF THE RINGS ONLINE GAMECARD ..... .7990
LORDS MAGIC+LORD REALM 3 ..... .6711
LOTR BAT.F.MID.EARTH2 CL ..... .3990
LOTR BFME II THE RISE OFWK ..... .7490
LOTR: BATT FOR MID EAR 2 CE ..... .14990
LOTR:BATTLE FOR MID EART CL ..... .3990
LUCAS ENTERTAINMENT PACK ..... .9891
MACKÓTESTVÉR BB ..... .1290
MADAGASCAR ..... .8991
MADAGASCAR ACTIVITY CENTER ..... .4491
MADDEN NFL 06 CLASSIC ..... .3990
MADE MAN ..... .5990
MAELSTROM ..... .9990
MAFIA 100% ..... .2989
MAGE KNIGHT ..... .3990
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE ..... .9990
MASHED ..... .3590
MASSIVE ASSAULT ..... .4791
MASTER OF ORION COOL ..... .1910
MATCHBALL TENNIS /EVM/ ..... .950
MAX PAYNE 2 ..... .10990
MAXX TRUCKS SS ..... .958
MECH WARRIOR 4 EXCL-RED ..... .1290
MEDIEVAL II TOTAL WAR ..... .11990
MEDIEVAL LORDS ..... .3990
MEDIEVAL TOTAL WAR GOLD EDITION ..... .6990
MEGACITY CHALLENGE ..... .990
MEGARACE 3 ..... .891
MICHAEL SCHUMACHER WORLDTOUR KART ..... .1990
MICRO MACHINES 4 ..... .9990
MIG-29 ..... .1990
MOH:ALLIED AS. WAR CHEST CL ..... .3990
MOH:PACIFIC ASSAULT CL ..... .3990
MONOPOLY TYCOON COOL ..... .990
MONSTERS INC BB ..... .1290
MONTE CARLO 2 SS ..... .958
MORROWIND GOTY EXCL ..... .2690
MORTYR 2 HUN ..... .1990
MORTYR COOL ..... .990
MOTO GP 3 ..... .8891
MOVIES 15351
MUSIC STUDIO 12 DELUXE ..... .11990
MY PONY STABLE COOL ..... .1990
MY TRAFFIC X ..... .6990
MYST 4 ..... .990
MYST TRILOGY ..... .3990
MYST ULTIMATE COMPILATION ..... .5989
MYST V END OF AGES EXCL ..... .2990
NAUTILUS JULES VERNE ..... .891
NBA LIVE 06 CLASSIC ..... .3990
NBA LIVE 07 ..... .11990
NBA LIVE 2004 CLASSIC ..... .1990
NBA LIVE 2005 CLASSIC ..... .3990
NEED FOR SPEED CARBON ..... .11990
NEOCRON 2 BEYOND DOME OF YORK ..... .7670
NEVERWINTER NIGHTS 2 ..... .7990
NEVERWINTER NIGHTS COOL ..... .1990
NEVERWINTER NIGHTS DIAMOND EDITION ..... .4990
NEXAGON ..... .1911
NFS MOST WANTED CLASSIC ..... .3990
NFS UNDERGROUND 2 CLASSIC ..... .3990
NFS:HOT PURSUIT 2 CLASSIC ..... .1990
NHL 07 ..... .11990
NHL 2004 CLASSIC ..... .1990
NHL 2005 CLASSIC ..... .3990
NINJA TURTLES ..... .4990
NORTHLAND /EVM/ ..... .990
OIL TYCOON 2 HUN ..... .1990
ONIMUSHA 3 DEMON SIEGE ..... .6990
OPEN SEASON / NAGYON VADON ..... .6990
OPEN SEASON EXCL ..... .2989
OPERATION FLASHPOINT RESIST ..... .3590
OUTRUN 2006 ..... .7990
OVER THE HEDGE - TÚL A SÖVÉNYEN ..... .3990
OVERKILL ..... .958
PACIFIC FIGHTERS ..... .11990
PAINKILLER BATTLE OUT OF HELL ..... .3590
PANDORA'S BOX EXCL ..... .1290
PANZER ELITE ACTION ..... .3990
PANZER ELITE ACTION: DUNES OF WAR ..... .4990
PANZER ELITE GOLD COOL ..... .950
PANZER GENERAL 3 EXCL ..... .1290
PANZERS ..... .1490
PARAWORLD ..... .6990
PATRICIAN 3 /EVM/ ..... .990
PATRICIAN II /EVM/ ..... .990
PINK PANTHER HUN ..... .490
PIRATES OF THE CARIBBEAN 2 LOJS EXCL ..... .2989
PIRATES OF THE CARIBBEAN EXCL-RED ..... .1290
PLATOON /EVM/ ..... .1950
PLATYPUS SS ..... .958
PLAYBOY THE MANSION ..... .2989
PLAYBOY THE M-GOLD ED EXCL ..... .2989
POD GOLD EXCL ..... .1431
POKOLI SZOMSZÉDOK ..... .1990
POKOLI SZOMSZÉDOK 2 ..... .2990
POKOLI SZOMSZÉDOK PACK ..... .3990
POOL PARADISE ..... .1791
POP LIFE ..... .1990
PORT ROYAL 2 ..... .1990
POSTAL 2 /EVM/ ..... .1950
POWER RANGERS TIME FORCE BUDG ..... .3590
POWERBOAT RACING SS ..... .958
PRAETORIANS BUDGET ..... .1989
PREY ..... .4990
PRINCE OF PERSIA 2 WW EXCL-RED ..... .2241
PRINCE OF PERSIA EXCL-RED ..... .1290
PRINCESS HORSE SHOW BB ..... .1290
PRINCESS HORSE SHOW DISNEY 2007 ..... .1990
PRISONER OF WAR 100% ..... .2989
PRO EVOLUTION SOCCER 3 ..... .3990
PRO EVOLUTION SOCCER 4 ..... .9990
PRO EVOLUTION SOCCER 5 ..... .9990
PRO PILOT 99 SS ..... .958
PROJECT I.G.I /EVM/ ..... .1950
PROJECT SNOWBLIND ..... .4950
PSP DRIVER 1976 ..... .12990
PSYCHONAUTS ..... .9990
PUNISHER ..... .7191
PURE PINBALL /EVM/ ..... .990
QUAKE 4 ..... .5989
QUAKE 4 BEST OF ..... .3990
RAGE OS MAGES II /EVM/ ..... .990
RAILROAD PIONEER COOL ..... .990
RAILS ACROSS AMERICA SS ..... .1911
RAINBOW 6 LOCKDOWN ..... .6990
RAINBOW SIX LOCKDOWN EXCLUSIVE ..... .2990
RAINBOW SIX VEGAS ..... .6990
RALLY CH. XTREME /EVM/ ..... .1950
RAVEN SHIELD EXCL ..... .1791
RAYMAN 10TH ANNIVERSARY EXCL ..... .2990
RAYMAN 3 EXCL ..... .2989
RAYMAN M EXCL-RED ..... .1290
RAYMAN RAVING RABBIDS ..... .6990
REBELS ..... .958
RED BARONS SS ..... .958
RED FACTION II ..... .6291
REDNECK KENTUCKY ..... .1990
REPUBLIC THE REVOLUTION ..... .1791
RESERVOIR DOGS ..... .6900
RESIDENT EVIL 3 /EVM/ ..... .1950
RESIDENT EVIL 4 ..... .5989
RESTAURANT EMPIRE COOL ..... .990
RESTRICTED AREA ..... .3990
REVENGE OF C 2 SS ..... .958
RF ONLINE ..... .9990
RICHARD BURNS RALLY ..... .2550
RINGRIKER SS ..... .958
RISE OF NATION GOLD EXCLUSIVE ..... .2989
RISE&FALL:CIVILIZ. AT WAR ..... .3990
RISING KINGDOMS ..... .4990
ROAD TO FAME /EVM/ ..... .990
ROBIN HOOD ..... .990
ROBIN HOOD-D.O.T.C. /EVM/ ..... .1950
ROBINSON CSALÁD TITKA ..... .7990
ROBOTOYS /EVM/ ..... .990
ROBOTS ..... .7671
ROGUE TROOPER ..... .8400
ROLLER COASTER WORLD /EVM/ ..... .990
ROLLERCOASTER TYCOON 2 DELUXE COOL ..... .1990
ROLLERCOASTER TYCOON 3 DELUXE ..... .3990
ROLLING MARBLES ..... .958
ROME TOTAL WAR ALEXANDER ..... .6990
ROME TOTAL WAR BARBARIAN INVASION ..... .7490
ROME TOTAL WAR GOLD PACK ..... .9990
RPM TUNING /EVM/ ..... .1950
RUGBY CHALLENGE EXCL ..... .2989
RUGRATS ALL GROWED UP BUDGET ..... .3590
RUGRATS GO WILD BUDGET ..... .3590
RUNAWAY /EVM/ ..... .1950
SABOTAIN BREAK THE RULES ..... .990
SACRED GOLD ..... .3990
SAGA - A VIKINGEK HARAGJA FL ..... .891
SANTA CLAUS 1791
SCARFACE ..... .6990
SCHIZM II ..... .891
SCRAPLAND ..... .1990
SEARCH AND RESCUE 2 ..... .990
SEARCH AND RESCUE 3 ..... .990
SEAWORLD TYCOON ..... .2690
SECOND SIGHT ..... .6291
SECRET OF THE LOST CAVERN ..... .9591
SENTINEL ..... .4491
SERIOUS SAM 2 ..... .4989
SETTLERS 2 10TH ANNIVERSARY ..... .6990
SETTLERS HERITAGE OF KINGS HU ..... .3990
SETTLERS HOK EXPANSION DISC ..... .4491
SETTLERS HOK LEGENDS ..... .4989
SHADOW OF MEMORIES ..... .990
SHADOWBANE+RISE OF CHAOS 1791
SHADOWGROUNDS ..... .4590
SHARK TALE ..... .6291
SHARK TALE ACTIVITY CENTER ..... .4491
SHATTERED UNION ..... .4990
SHELLSHOCK NAM67 ..... .3590
SHERLOCK HOLMES ÉS AZ EZÜST FÚLB. ..... .1990
SHREK 2 ..... .6291
SHREK 2 ACTIVITY CENTER ..... .4491
SHREK 2 PAINT&CREATE ..... .2690
SHREK 3 ..... .9990
SHREK SUPERSLAM ..... .9591
SID MEIER'S RAILROADS ..... .8989
SILENT HILL 4 THE ROOM ..... .9990
SILENT HUNTER 2 EXCL ..... .1290
SILENT HUNTER 3 HU ..... .2989
SILENT HUNTER 4 COLLECTOR EDITION ..... .12990
SILENT HUNTER 4 HU ..... .6990
SILENT STORM SENTINELS ..... .1990
SILVER STARS - EGYET FIZET KETT?T KAP ..... .990
SIM CITY 4 CLASSIC ..... .1990
SIM CITY 4 DELUXE CLASSIC ..... .3990
SIN EPIS 1:EMERGENCE PCDVD ..... .2990
SINGLES 2 ..... .1990
SKATEBOARD PARK 2004 ..... .2690
SKI JUMPING ..... .1990
SKODA RACER /EVM/ ..... .1950
SMOKING GUNS ..... .1990
SNOW BOARDING 2004 ..... .2690
SOLDIER OF FORTUNE 2 GOLD BEST OF ..... .3990
SOLDIERS WW II HEROES 100% ..... .2989
SOLDNER COOL ..... .1990
SONIC 3D ..... .990
SONIC MEGA COLLECTION + ... .4990
SONIC R ..... .990
SOUND POOL DVD COLLECTION 12 ..... .5990
SPACE RANGERS 2 COOL ..... .1990
SPACE RANGERS SS COOL ..... .990
SPEED THIEF ..... .990
SPELLFORCE 2 ..... .6990
SPELLFORCE 2 DRAGON STORM ..... .4990
SPELLFORCE PLATINUM EDITION ..... .3990
SPHERE RACER SS ..... .958
SPIDER-MAN 3 ..... .9990
SPIDER-MAN BEST OF ..... .3990
SPLINTER CELL 3 CHAOS THEORY ..... .6291
SPLINTER CELL CHAOS THEORY EXCL ..... .2990
SPLINTER CELL DOUBLE AGENT ..... .5989
SPLINTER CELL EXCL ..... .2989
SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW ..... .2989
SPLINTER CELL TRILOGY ..... .5989
SPONGEBOB SP&FRIENDS BASKETB ..... .4491
STACKED ..... .19990
STALINGRAD COOL ..... .1990
STALKER ..... .9990
STAR HERITAGE HUN ..... .5990
STAR WARS BATTLEFRONT 2 HU ..... .6990
STAR WARS BATTLEFRONT CLASSIC ..... .5989
STAR WARS EMPIRE AT WAR CLASSIC ..... .5989
STAR WARS EMPIRE AT WAR FORCES OF C. ..... .9990
STAR WARS EPISODE 1 RACER CL ..... .3590
STAR WARS EPISODE 3 REVENGE OF AC ..... .3830
STAR WARS FORCE COMMANDER CL ..... .3590
STAR WARS GALAXIES JUMP TO LIGHT S. ..... .6291
STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 3590
STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REP. 2 ..... .6990
STAR WARS ROQUE SQUADRON CL ..... .3590
STAR WARS THE BEST OF PC ..... .12990
STAR WARS THE PHANTOM MENACE CL ..... .3590
STAR WARS X-WING ALLIANCE CL ..... .3590
STAR WARS X-WING COLLECTOR SERIES CL ..... .3590
STAR WOLVES COOL ..... .1990
STARSHIP TROOPERS /EVM/ ..... .1950
STARSKY & HUTCH /EVM/ ..... .1950
STATE OF WAR SS ..... .958
STEALTH COMBAT ULTIMATE WAR ..... .891
STEEL BEASTS SS ..... .1911
STREETS RACER 2 /EVM/ ..... .990
STREETS RACER 2 /EVM/ ..... .1950
STRIKE FIGHTERS SS ..... .1911
STRONGHOLD LEGENDS ..... .6990
STUBBS THE ZOMBIE RWAP ..... .9990
STUNT RACER SS ..... .958
SUDDEN STRIKE RESOURCE WAR ..... .2690
SUDOKU CHALLENGE /EVM/ ..... .990
SUPERBIKE RACING /EVM/ ..... .990
SUPERPOWER ..... .8991
SUPREME COMMANDER ..... .9990
SWAROG ..... .958
SWAT 2 SS ..... .958
SWAT 4 ..... .9591
SWAT 4 THE STETCHKOV SYNDIC ..... .5991
SWEDISH CLASSICS /EVM/ ..... .1950
SZÜLETETT FELESÉGEK EXKLUZÍV KIADÁS ..... .8989
TACHYON THE FRINGE ..... .1490
TACTICAL OPS ASSAULT ON TERROR COOL ..... .1990
TAITO LEGENDS ..... .6291
TARZAN ACTION GAME BB ..... .1290
TAXI DRIVER 3 /EVM/ ..... .1950
TEDDY MACKÓK ..... .1430
TENNIS ACE SS ..... .958
TERRORIST TAKEDOWN: HÁBORÚ KOL. ..... .1990
TERRORIST TAKEDOWN: MOGADISHU-I K. ..... .1990
TEST DRIVE UNLIMITED ..... .9990
THE CAT IN THE HAT ..... .3830
THE DA VINCI CODE ..... .4989
THE ENGINEER 2 /EVM/ ..... .990
THE FALL - LAST DAYS OF GAIA ..... .1990
THE HELL OF VIETNAM ..... .2990
THE INCREDIBLES ACTION GAME ..... .6291
THE INCREDIBLES ROTU ..... .6990
THE MARK ..... .4990
THE MATRIX ONLINE ..... .10990
THE PATH OF NEO ..... .3990
THE SIMPSONS BB ..... .2870
THE SIMS 2 CELEBRATION S ..... .2990
THE SIMS 2 EGYETEM ..... .7490
THE SIMS 2 EJSZAKÁK ..... .7490
THE SIMS 2 EVSZAKOK ..... .7490
THE SIMS 2 GLAM.(CSILIVILI) ..... .2990
THE SIMS 2 H&M STUFF ..... .2990
THE SIMS 2 OPEN FOR BUSINES ..... .7490
THE SIMS 2 PETS (HÁZI KEDV) ..... .7490
THE SIMS 2 SE DVD MAGYAR ..... .2990
THE SIMS 2 SEASONS EDIT.(É) ..... .14990
THE SIMS 2 STUFF FF (MESÉS) ..... .2990
THE SIMS 2 TÉLAPÓSCUCCOKFHS ..... .2990
THE SIMS 2 TÉLAPÓSKIADÁSFEB ..... .12990
THE SIMS ABRAKADABRA ..... .2990
THE SIMS DELUXE ED. CLASSIC ..... .3990
THE SIMS EP PACK CLASSIC 1 ..... .3990
THE SIMS EP PACK CLASSIC 2 ..... .3990

MEGRENDELÉS LEVÉLBEN: 1325 BUDAPEST PF.: 315 - TELEFONON: 06-1-379-7989 TOVÁBBI INFORMÁCIÓ: WWW.GAMEEXPRESSZ.HU
Az árváltoztatás jogát fenntatjuk!

THE SIMS HOT DATE .2990
THE SIMS HOUSE PARTY .2990
THE SIMS KERTVÁROSI KRÓNIKA .7490
THE SIMS ON HOLIDAY .2990
THE SIMS PET STORIES .7490
THE SIMS SUPERSTAR .2390
THE SIMS UNLEASHED .2990
THE THING BS .2870
THIEF 3 DEADLY SHADOWS BUDGET .1989
THRONE OF DARKNESS SS .1239
TIGER WOODS PGA TOUR 05 CL .3990
TIGER WOODS PGA TOUR 07 .11990
TIGGER'S HONEY BB .1290
TIGRIS DISNEY 2007 .1990
TITAN QUEST .10990
TITAN QUEST DELUXE .6990
TITAN QUEST GOLD .10990
TITAN QUEST IMMORTAL THRONE .5989
TOCA RACE DRIVER 2 - 100% .2989
TOCA RACE DRIVER 2 BS .2241
TOCA RACE DRIVER 3 .6990
TOM CLANCY'S GHOST RECON ADVANCED W. 5989
TOM CLANCY'S GHOST RECON ISLAND TH. .1911
TOMB RAIDER 10TH .10990
TOMB RAIDER 6: AOD /EVM/ .1950
TOMB RAIDER ANGEL OF DARKNESS .1989
TOMB RAIDER LEGEND .12990
TOMI ÉS AZ ÁLOMCSAPDA .1910
TOMI SZAFARI KALANDOK .1910
TONIC TROUBLE EXCL .1290
TORINO 2006 WINTER OLYMPICS .3990
TORTUGA 2 TREASURES HUN .7990
TOTAL OVERDOSE .8991
TOTAL WAR ERAS .15990
TOY STORY 2 BB .1290
TRABI RACER /EVM/ .1950
TRACKMANIA FL .2870
TRACKMANIA SUNRISE FL .7671
TRACKMANIA UNITED HU .6990
TRANSPORT GIANT .1990
TRANSPORT GIANT ADD ON .1990
TRANSPORT GIANT GOLD .2990
TRIBES 2 SS .958
TRIBES VENGEANCE .3830
TRUCKER /EVM/ .1950
TRUE CRIME STREETS OF LA BEST OF .3990
TUNGUSKA SECRET FILES .3990
TURTLE BAY .990
TYCOON CITY - NEW YORK BEST OF .2990
ÜBERSOLDIER .7989
U-BOAT BATTLE IN THE MEDITERRANEAN .3990
UFO: AFTERLIGHT HUN .7990
UFO: AFTERSHOCK .3990
ULTIMATE RIDE COASTER CL .1791
ULTIMATE MOTOCROSS .4990
ULTIMATE SPIDER-MAN .5991
UNREAL ANTHOLOGY .7490
UNREAL TOURNAMENT 2004 BEST OF .2990
URBAN FREESTYLE SOCCER .12990
URU AGES BEYOND MYST EXCL .1791
URU COMPLETE CHRONICLE .6291
URU PATH OF THE SHELL .3590
VANGUARD: SAGA OF HEROES .6990
VEGAS MAKE IT BIG .1791
VERNE RETURN TO MYSTERIOUS IL .4491
VICTORIA /EVM/ .990
VIETCONG 2 .4989
VIETNAM MED+EVAC .990
VIRTUA COP 2 .990
VIRTUA FIGHTER 2 .990
VIVISECTOR COOL .1990
WALL STREET TYCOON EXCL .1290
WANTED GUNS /EVM/ .990
WAR ON TERROR HUN .3990
WAR TIMES .4791
WAR TRAIN /EVM/ .990
WAR WORLD .4990
WARCRAFT 2 BS .1911
WARFRONT HUN .9990
WARHAMMER COLLECTORS .7990
WARHAMMER DAWN OF WAR .9891
WARHAMMER DAWN OF WAR GOTY .3990
WARHAMMER: MARK OF CHAOS .7990
WARLORDS IV FL .1791
WARRIOR KINGS BATTLES .5391
WATERLOO .1911
WATERLOO SS .1911
WEBSITE MAKER .5990
WEIRD WAR .990
WHIRLWIND OF VIETNAM HUN .7990
WILD LIFE PARK HUN COOL .1910
WILDFIRE & OUTDOOR LIFE .1791
WILDLIFE PARK 2 .5990
WILL ROCK EXCL .1791
WINGS OF HONOUR: A VÖRÖS BÁRÓ CSATÁI .1990
WINGS OVER EUROPE /EVM/ .1950
WOLFSCHANZE COOL .1990
WORLD AT WAR .4990
WORLD CHAMP.SNOOKER 2003 BS .1791
WORLD CHAMP.SNOOKER 2004 .3590
WORLD SERIES OF POKER .9990
WORLD SERIES OF POKER: TOURNAMENT .6990
WORLD SNOOKER CHAMPIONSHIP .10990
WORLD WAR 1 COOL .990
WORLD WAR ZERO /EVM/ .1950
WORLDWIDE SOCCER .990
WORMS 2 /EVM/ .990
WORMS ARMAGEDDON /EVM/ .1950
WORMS BATTLE PACK .3990
WORMS FORTS UNDER SIEGE .1990
WW II TANK COMMANDER /EVM/ .1950
WWII: BATTLE OVER THE PACIF .1990
X3 REUNION .3990
XIII .1791
X-MEN LEGENDS II RISE .11691
X-MEN THE OFFICIAL GAME .9990
YU-GI-OH!POWER OF CHAOS KAIBA THE .9990
ZEUS POSEIDON SS GOLD .1689
ZOO EMPIRE .1990
ZOO TYCOON 2 HU .2989
ZOO TYCOON EXCL .3830

PS2

1945 ARCADE VERSION .3830
24 THE GAME PLATINUM .5990
ACE COMBAT THE BELKAN WAR .9990
AEONFLUX .12990
AIR RANGER RESCUE .2990
ALARM FOR COBRA 11:HOT PUR .3990
ALTER ECHO .1910
AMERIKA'S 10 MOST WANTED .12471
ANT BULLY .5990
ANTZ EXTREME RACING .5751
APE ESCAPE 3 .5990
ARMY MEN MAJOR MALFUNCTION .2989
ARTHUR & THE INVISIBLES .12990
ATHENS 2004 O.G. PLATINUM .5990
BATMAN BEGINS PLATINUM .6490
BATTLEFIELD 2 MC PLATINUM .5990
BLACK PLATINUM .5990
BRATZ FOREVER DIAMONDZ .12990
BRATZ ROCK ANGELZ .16311
BROTHERS IN ARMS .14990
BROTHERS IN ARMS - EIB .7490
BROTHERS IN ARMS RTHOD PLA .5990
BURNOUT 3:TAKEDOWN PLATINU .5990
BURNOUT DOMINATOR .14990
BURNOUT REVENGE PLATINUM .5990
BUZZ - THE MUSIC QUIZ .9990
BUZZ JUNIJUNGPARTY+BUZZERS .9990
CALL OF DUTY 2 BIG RED ONE PLATINUM .8989
CALL OF DUTY 3 .16990
CALL OF DUTY FINEST HOUR PLAT .7989
CANIS CANEM EDIT .12990
CARS PLATINUM .7990
CASINO CHALLENGE .3830
CHARLIE & THE CHOCOLATE FACTORY .15351
CHESS CHALLENGE .3830
CHICKEN LITTLE .6990
CHICKEN LITTLE - ACE IN ACTION .8989
CODE OF THE SAMURAI .3990
CODENAME KIDS NEXT DOOR .14391
COMMANDOS STRIKE FORCE .9990
CONFLICT GLOBAL STORM .9990
CRESCENT SUZUKI RACING .3990
DELTA FORCE BHD: TEAM SABRE .8989
DESTROY ALL HUMANS .16309
DESTROY ALL HUMANS! 2 .10990
DINOSAUR .9591
DISNEY GOLF .9591
DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE .4790
DONALD QUACK ATTACK .9990
DORA THE EXPLORER .9591
DRAGON'S LAIR 3D .2870
DT RACER .9990
ESPN NHL HOCKEY .6711
EVIL DEAD REGENERATION .12471
EVOLUTION GT .5990
EXTENSION CABLE .990
EYETOY - PLAY 3 PLATINUM .5990
EYETOY - PLAY SPORTS PLATI .5990
EYETOY 2 PLATINUM .5990
EYETOY ANTIGRAV .5990
EYETOY GROOVE .5990
EYETOY KINETIC COMBAT .5990
EYETOY-PLAY SPORTSUSBKAMER .11900
FAIRLY ODD PARENTS SHADOW .7191
FANTASTIC FOUR .3738
FAST AND THE FURIO TOKYO .9990
FIFA 06 PLATINUM .5990
FIFA 07 .14990
FIFA 2005 PLATINUM .5990
FIFA STREET 2 PLATINUM .5990
FIFA STREET PLATINUM .5990
FIFA WORLD CUP 2006 .11990
FIGHT CLUB .12471
FIGHT NIGHT ROUND 3 .5990
FINAL FANTASY X2 PLATINUM .5990
FINAL FANTASY XII .14990
FLAT OUT .12471
FLOW + DANCEMAT .9990
FLOW: URBAN DANCE UPRISING .4990
FOOTBALL GENERATION .3990
FORD VS CHEVY .4989
FORMULA ONE 2005 PLATINUM .5990
FORMULA ONE 2006 PLATINUM .5990
FREAK OUT .5990
FREQUENCY .1990
FULL SPECTRUM WARRIOR .12471
GAUNTLET SEVEN SORROWS .10990
GENE TROOPERS .4990
GETAWAY BM PLATINUM .5990
GETAWAY PLATINUM .4990
GHOST RECON 2 .7490
GHOST RECON ADVANCED WARFI .12490
GHOSTMASTER .6711
GIANTS .5751
GOD OF WAR 2 .16990
GOD OF WAR PLATINUM .5990
GODFATHER THE GAME PLATINU .5990
GODZILLA .10990
GOLDEN AGE OF RACING .3990
GRAN TURISMO 4 PLATINUM .5990
GRAND THEFT AUTO 3 PLAT .5991
GRAND THEFT AUTO LIBERTY CITY STORIES .7990
GRAND THEFT AUTO VICE CITY PLATINUM .5991
GRAND THEFT AUTO VICE CITY STORIES .6990
GTR 400 .3990
GT-R TOURING .4990
GUITAR HERO 1 + GITÁR .19990
GUN .12990
HAPPY FEET .5990
HARLEY-DAVIDSON .9990
HARRY POTTER AND GOF PLATI .5990
HARRY POTTER AZKABAN PLAT .5990
HARRY POTTER&CH. PLATINUM .5990
HARRY POTTER: QWC PLATINUM .5990
HAWK KAWASAKI RACING .4990
HEATSEEKER .12990
HERACLES:BATTLE WITH GODS .3990
HEROES OF THE PACIFIC .9990
HITMAN BLOOD MONEY .16989
HULK ULTIMATE DESTR .14391
ICE AGE 2 .12990
INDY CAR SERIES 2 .12471
INTELLIVISION .3830
INTERNATIONAL SUPER CART'S .3990
INTERNATIONAL TENNIS PRO .3990
J.WILLENEUVE'S RACING V. .1990
JAK & DEXTER PLATINUM .5990
JAK 3 PLATINUM .5990
JAK II:RENEGADE PLATINUM .5990
JAK X PLATINUM .5990
JAMES B 007:NIGHTFIRE PLAT .5990
JAMES B:EVERY OR NOT.PLAT .5990
JAWS UNLEASHED .11989
JIMMY NEUTRON ATTACK TW .12471
JUICED .15351
JUNGLE BOOK GROOVEPARTY .6190
KIDZ SPORT ICE HOCKEY .3830
KILLZONE PLATINUM .5990
KIM POSSIBLE - WHAT'S THE SWITCH? .8989
KING KONG .7490
KING OF FIGHTERS MAX.IM .12471
KURI KURI MIX .5751
L.O.T.R.:THE THIRD AGE PLA .5990
L.O.T.R:RETURN O.T.K. PLA .5990
L.O.T.R:THE TWO TOWERS PL .5990
LA RUSH .5990
LEGEND OF HERCULES .3830
LEGO STAR WARS 2 PLAT .7990
LEMMINGS .5990
LEMONY SNICKETS SERIES .14391
LIMITED ED.:FF X-2+SOUL C2 .16990
LMA MANAGER 2005 .12471
LUMINES PLUS .9990
MAD DOG MCR .2870
MADAGASCAR PLAT .9489
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE .13990
MAXXED OUT RACING .2990
MEDAL OF HONOR: FRL PLAT .5990
MEDAL OF HONOR:R. S. PLAT .5990
MEDAL OF HONOR:VANGUARD .14990
MERCENARIES .6711
METAL ARMS .12781
METAL GEAR SOLID 2:SOL PLA .5990
METAL GEAR SOLID 3 .14990
MGS 3 SNAKE EATER PLATINUM .7990
MIDNIGHT CLUB 3 DUB ED .16311
MM ORBS OF DOOM .3830
MOH:EUROPEAN ASSAULT PLAT .5990
MONSTER HOUSE .12990
MONSTERS INC .6190
MORTAL KOMBAT:SHAOLINMONK .5990
MOTO GP 4 PLATINUM .5990
MOTORSIEGE WARRIORS .3830
MTV MUSIC GENERATOR 3 .6711
NAMCO MUSEUM 50THANNIVERS .9990
NASCAR 07 .14990
NBA 2K6 .7990
NBA 2K7 .12990
NBA LIVE 07 .14990
NEED FOR SPEED CARBON .14990
NFS: MOST WANTED PLATINUM .5990
NHL 07 .14990
NHL 2005 .14990
NHL 2K6 .5989
NHL 2K7 .12990
NO ONE LIVES FOREVER .12469
NOBLE RACING .3990
OFFROAD EXTREME .3830
OKAMI .10990
ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS .5990
OPEN SEASON .12990
OPERATION AIR ASSAULT .3990
OUTRUN 2006 .12990
OVER THE HEDGE .11989
PACIFIC WARRIORS II .3990
PANZER ELITE ACTION .7990
PIMP MY RIDE .7990
PIRATES OF THE CARIBBEAN 3 .13990
PIRATESC:LEGEND OF JS PLAT .8990
PLATINUM JÁTÉK+AJÁNDÉK SW .7490
POLAR EXPRESS .12471
POWER RANGERS DINO THU .12471
PRINCE OF PERSIA 3 PLATINU .7490
PRINCE OF PERSIA PLATINUM .3990
PRINCE OF PERSIA TRILOGY .9990
PRINCE OF PERSIA WW PLATIN .5990
PRO EVOLUTION 6 .16990
PROJECT ZERO THREE .13988
PSYCHONAUTS .12990
PSYVARIAR .5751
PUNISHER .14391
RACEWAY: DRAG & STOCK RACI .3990
RACING SIMULATION 3 .3990
RAINBOW SIX LOCKDOWN .7490
RALLY FUSION .15350
RATCHET & CLANK 2 PLATINUM .5990
RATCHET & CLANK 3 PLATINUM .5990
RATCHET GLADIATOR PLATINUM .5990
RAYMAN 10TH ANNIVERSARY .7490
RAYMAN 3 PLATINUM .3990
RAYMAN RAVING RABBIDS .9990
REALM OF THE DEAD .4990
RED NINJA .12471
RESERVOIR DOGS .9990
ROAD TRIP ADVENTURE .3830
ROBINSON CSALÁD TITKA .9990
ROGUE TROOPER .13988
SCARFACE .12990
SEAWORLD SHAMUS ADVENT .9990
SECOND SIGHT .6711
SEGA CLASSIC COLLECTION .8490
SHARK TALE .9616
SHINOBIDO WAY OF NINJA .5990
SHREK 2 PLAT .7189
SILENT HILL 3 .5990
SINGSTAR LEGENDS .5990
SINGSTAR LEGENDS MIKROFONN .9990
SINGSTAR PARTY+2 MIKROFON .13990
SINGSTAR ROCKS .5990
SKATE ATTACK .6990
SMASH COURT TPT 2 PLATINUM .4990

MEGRENDELÉS LEVÉLBEN: 1325 BUDAPEST PF.: 315 - TELEFONON: 06-1-379-7989 TOVÁBBI INFORMÁCIÓ: WWW.GAMEEXPRESSZ.HU

Az árváltoztatás jogát fenntatjuk!

SNIPER 2	.2990
SNK VS CAPKOM SVC CHAOS	.9591
SOCOM 3 PLATINUM	.5990
SOCOM 3 U PLATINUM	.5990
SONIC GEMS COLLECTION	.8490
SOULCALIBUR III PLATINUM	.5990
SPACE ACE	.2870
SPECTRAL VS GENERATION	.3990
SPIDER-MAN 3	.13990
SPLINTER CELL CHAOS THEORY	.7490
SPLINTER CELL DOUBLE AGENT	.11989
SPLINTER CELL P. T. PLATIN	.3990
SPLINTER CELL PLATINUM	.3990
SPONGEBOB & FRIENDS UNITED	.5990
SPONGEBOB BATTLE FOR VOLCANO ISLAND	10990
SPONGEBOB MOVIN' WITH FRIENDS	.9591
SPY TOY	.5990
SPY VS SPY	.2870
SSX 3 PLATINUM	.5990
SSX ON TOUR PLATINUM	.5990
STAR TREK /ENCOUNTERS	.2990
STAR TREK SHATTERED UNI	.4791
STAR WARS BATTLEFRONT 2 PLAT	.9990
STAR WARS EPISODE 3 REVENGE OF	.9489
STEALTH FORCE:THE WAR ON T	.3990
STITCH EXPERIMENT 626	.6190
STOCK CAR CRASH	.3990
STOCK CAR SPEEDWAY	.3830
STREET RACING SYNDICATE	.14391
STUART LITTLE 2 BIG PH ADV	.5990
TAK 2 STAFF OF DREAMS	.12471
TAK AND THE POWER	.14390
TAK THE GREAT JUJU CHALLENGE	.12990
TARZAN FREERIDE	.6190
TEEN TITANS	.8989
TEKKEN 5 PLATINUM	.5990
TEST DRIVE UNLIMITED	.12990
THE CAT IN THE HAT	.3830
THE INCREDIBLES	.14391
THE INCREDIBLES ROTU	.9990
THE RED STAR	.5989
THE SIMS 2 PETS (HÁZI KED)	.14990
THE SIMS 2 PLATINUM	.5990
THE SIMS BUSTIN' OUT PLATI	.7490
THE SIMS PLATINUM	.7490
THE SUFFERING:TIESTHATBIND	.5990
TIF 2005 PLAT + KONTROLLER	.5990
TIGER WOODS PGA TOUR 05 PL	.6490
TOCA RACE DRIVER 2	.12471
TOCA RACE DRIVER 3	.13988
TOKOBOT PLUS	.6990
TOM & JERRY:WAR OF THE W.	.4990
TOMB RAIDER: LEGEND	.14990
TONY HAWK PROJECT 8	.12990
TOPSPIN	.6990
TORINO 2006 WINTER OLYMPICS	.6990
TOTAL CLUB MANAGER 2005	.14990
TOTAL OVERDOSE	.9990
TOURIST TROPHY PLATINUM	.5990
TOYS ROOM	.3830
TRAPT	.6990
TREASURE PLANET	.9591
TRUCK RACING 2	.3990
TRUE CRIME 2	.16311
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 07	.14990
URBAN CHAOS RIOT RESPONSE	.16989
WARHAMMER FIRE	.7190
WARRIORS	.9990
WHO SHOT J.R.	.2870
WINNIE THE POOH RT ADVENTU	.4990
WORLD CHAMP.SN. 2004	.5751
WORLD SERIES OF POKER: TOURNAMENT OF CHAMPIONS	.9990
WORLD SUPER POLICE	.3990
WORMS FORTS UNDER SIEGE	.15990
WRC RALLY EVOLVED PLATINUM	.5990
WWE SMACKDOWN VS RAW PLAT	.7191
WWE SMACKDOWN! VS RAW 06 PLATINUM	.9990
WWII: ACES OF THE SKY	.3990
WWII: BATTLE OVER THE PACI	.4990
WWII: SOLDIER	.3990
WWII: TANK BATTLES	.3990
XENO SAGA 2	.16990
X-FILES	.12469
X-MEN LEGENDS	.12471
X-MEN LEGENDS II RISE	.16311
X-MEN THE OFFICIAL GAME	.16989

X-BOX

AEONFLUX	.11991
AMERICA'S ARMY : RISE OF	.11990
ARMED AND DANGEROUS	.3588
ARX FATALIS	.11510
BACKYARD WRESTLING 2	.12471
BAD BOYS 2	.3588
BARBIE HORSE ADVENT	.4791
BATMAN : VENGEANCE	.9990
BLAZING ANGELS : SQUADRON	.14990
BLOODRAYNE 2	.11991
BLOODY ROAR EXTREME	.17990
BMX XXX	.3990
BROTHERS IN ARMS	.14990
BUDGET SZOFTVER	.3990
CALL OF CTHULHU DARK C	.2989
CALL OF DUTY FINEST HOUR	.6711
CHAMPIONSHIP MANAGER 5	.2989
CLUB FOOTBALL 2005 MANCHESTER	.2989
CLUB FOOTBALL 2005 REAL MADRID	.2989
CLUB FOOTBALL REAL MADRID	.12471
CODENAME KIDS NEXT DOOR	.2989
COLD FEAR	.14990
COLD WAR	.2989
COLIN MCRAE RALLY 3 CL	.7190
COLIN MCRAE RALLY 4	.7191
COLIN MCRAE RALLY 4 CL	.7191
COLIN MCRAE RALLY 5	.2989
COLIN MCRAE RALLY 5 CL	.12471
CONFLICT DESERT STORM 2	.16310
CONFLICT GLOBAL STORM	.16311
CONFLICT VIETNAM	.9591
CONFLICT VIETNAM CL	.2989
CRASH TWINSANITY	.2989
CRASH'N'BURN	.2989
CROUCHING TIGER, HIDDEN D	.7990
DESTROY ALL HUMANS	.15351
DEUS EX INVISIBLE WAR	.15350
DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE	.4790
DOOM 3	.5989
ESPN NBA BASKETBALL	.2989
ESPN NHL HOCKEY	.2989
FANTASTIC FOUR	.2989
FIGHT CLUB	.12471
FINDING NEMO	.7190
FORD RACING 2	.6711
FORD RACING 3	.7191
FULL SPECTRUM WARRIOR CL	.7191
FUTURAMA	.4800
GALLEON	.3830
GHOSTMASTER	.6711
GLADIUS	.4790
GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS	.16318
GUN	.16311
HALO 2	.4990
HEADHUNTER REDEMPTION	.16990
HEROES OF THE PACIFIC	.6990
HITMAN BLOOD MONEY	.16989
HITMAN CONTRACTS	.14390
HOT WHEELS STUNT TRACK CHALL	.6711
INDY CAR SERIES 2	.12469
JUICED	.15351
JUST CAUSE	.4990
LEGO STAR WARS	.14391
LEMONY SNICKETS SERIES	.14391
LMA MANAGER 2005	.12471
LOTUS CHALLANGE	.9591
MADAGASCAR	.2989
MAX PAYNE 2	.4791
MERCENARIES	.2989
METAL GEAR SOLID 2	.17990
METAL SLUG 3 UK	.6711
MOJO	.1911
MOTO GP 3	.16311
MTV MUSIC GENERATOR 3	.12469
MX UNLEASHED	.3830
OTOGI 2	.14990
OTOGI MYTH OF DEMONS	.17990
OUTLAW GOLF 2	.2989
OUTRUN 2	.16990
PITFALL HARRY	.2989
PLAYBOY THE MANSION	.14990
PREDATOR	.14391
PRINCE OF PERSIA 2	.14990
PRINCE OF PERSIA THE TWO	.14990
PRO EVOLUTION SOCCER 4	.16990
PROJECT SNOWBLIND	.12471
PSYCHONAUTS	.11991
PUNISHER	.14391
RAYMAN 3 CLASSIC	.7490
RED FACTION 2	.14390
RED NINJA	.12471
ROBOTECH INVASION	.9591
ROBOTS	.2989
ROLLING	.3830
RTC WOLFENSTEIN TIDES	.7191
RUGBY CHALLENGE 2006	.11990
SECOND SIGHT	.6711
SECRET WEAPONS	.15350
SHARK TALE	.2989
SHATTERED UNION	.2989
SHELLSHOCK NAM67	.7191
SHREK 2	.3990
SILENT HILL 4 THE ROOM	.16990
SILENT HILLS 2-INNER FEARS	.17990
SILENT SCOPE COMPLETE ENG. V.	.10990
SNK VS CAPCOM SVC CHAOS	.12471
SONIC HEROES	.17990
SONIC MEGA COLLECTION	.14990
SPHINX AND THE CRUSED...	.15350
SPIDER-MAN 2 MOVIE CL	.7189
SPIDER-MAN 2 THE GAME	.7191
SPLINTER CELL:CHAOSTHEORY	.14990
SPYRO A HERO'E'S TAIL	.12471
STAR WARS EPISODE 3 REVENGE OF	.16311
STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REP. 2	.6711
STAR WARS REPUBLIC COMMANDO	.2989
TAK 2 STAFF OF DREAMS	.12471
TAK THE GREAT JUJU CHALLENGE	.11991
TENCHU	.3830
THE HOBBIT	.4791
THE INCREDIBLES	.7191
THE THING	.14391
THIEF 3 DEADLY	.14390
TONY HAWK PROSKATER 4	.15350
TONY HAWK UNDERGROUND	.15350
TOTAL OVERDOSE	.16311
ULTIMATE SPIDER-MAN	.16311
URBAN CHAOS RIOT RESPONSE	.16989
WHIPLASH	.3830
WOLFENSTEIN	.15350
WORLD CHAMP.SN. 2004	.14389
WORMS 3D	.17990
WORMS FORTS UNDER SIEGE	.16990
WRATH UNLEASHED	.4791
X-MEN LEGENDS	.12471
X-MEN LEGENDS II RISE	.16311

X-BOX 360

AMPED	.7990
BURNOUT REVENGE	.9990
C&C: TIBERIUM WARS	.16990
CALL OF DUTY 2	.18990
CALL OF DUTY 2 GOTY	.9990
CALL OF DUTY 3	.15990
CARS	.18990
CONDEMNED	.17990
CRACKDOWN	.18990
DEAD OR ALIVE 4	.13990
ENCHANTED ARMS	.19990
FIFA 06:ROAD TO THE F	.7490
FIFA 07	.16990
FIFA WORLD CUP 2006	.16990
FIGHT NIGHT ROUND 3	.7490
GEARS OF WAR	.19990
GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2	.16990
GODFATHER THE GAME	.16990
GUN	.9990
KAMEO	.9990
KING KONG CLASSIC	.9990
LEGO STAR WARS 2	.7990
LOST PLANET	.16990
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE	.16990
NBA 2K6	.16989
NBA STREET HOMECOURT	.16990
NEED FOR SPEED CARBON	.16990
NFS MOST WANTED CLASS	.7490
NHL 07	.16990
NHL 2K6	.16989
NHL 2K7	.16590
NINJA TURTLES	.16990
OPEN SEASON	.19990
PERFECT DARK ZERO	.9990
PIMP MY RIDE	.12990
PIRATES OF THE CARIBBEAN 3	.16990
PREY	.16989
PRO EVOLUTION 6	.19990
QUAKE 4	.9990
RAINBOW SIX VEGAS	.18990
ROBINSON CSALÁD TITKA	.13990
SAINTS ROW	.18990
SAINTS ROW CLASSIC	.8989
SPLINTER CELL DOUBLE AGENT	.19989
TABLE TENNIS R*	.7990
TETRIS EVOLUTION	.7990
TIGER WOODSPGA TOUR07	.16990
TONY HAWK PROJECT 8	.16990
TOP SPIN 2	.9990
WWE SMACKDOWN VS RAW 2007	.16989
X-MEN THE OFFICIAL GAME	.9990

WII

BIONICLE HEROES	.14990
CALL OF DUTY 3	.14490
FAR CRY VENGEANCE	.16990
MADDEN NFL 07	.14990
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE	.13990
MEDAL OF HONOR: VANGUARD	.14990
NINJA TURTLES	.16790
OPEN SEASON	.16990
PRINCE OF PERSIA RIVAL SWORDS	.15990
RAMPAGE TOTAL DESTRUCTION	.7490
RAYMAN RAVING RABBIDS	.16990
ROBINSON CSALÁD TITKA	.13990
SHREK 3	.14989
SPIDER-MAN 3	.14989
SPLINTER CELL DOUBLE AGENT	.16990
THE GODFATHER BLACK H EDIT	.14990
THE GRIM ADV. BILLY&MANDY	.10990
TONY HAWK DOWNHILL JAM	.12990

PS3

DEF JAM ICON	.16990
FIGHT NIGHT ROUND 3	.16990
FORMULA ONE CHAMPIONSHIP E	.16990
GENJI: DAYS OF THE BLADE	.16990
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE	.16990
MOTORSTORM	.16990
NBA STREET HOMECOURT	.16990
NEED FOR SPEED CARBON	.16990
PIRATES OF THE CARIBBEAN 3	.16990
RESISTANCE: FALL OF MAN	.16990
RIDGE RACER 7	.16990
SPIDER-MAN 3	.16990
THE GODFATHER THE DON`S ED	.16990
UNTOLD LEGENDS DARK KINGD	.16990

NINTENDO DS

ALEX RIDER STORMBREAKER	.12990
AMERICAN DRAGON	.7990
ANNO 1701	.9990
ASPHALT URBAN	.12990
BARBIE 12 DANCING PRINCESSES	.9990
BATTLES OF PRINCE OF PERSI	.12990
BIONICLE HEROES	.4990
BRATZ FOREVER DIAMONDZ	.9990
CHICKEN LITTLE - ACE IN ACTION	.7990
DANNY PHANTOM URBAN JUNGLE	.11989
DINER DASH	.10490
LITTLE MERMAID: ARIEL'S UNDERSEA ADV.	.7990
METEOS: DISNEY MAGIC	.7990
MICRO MACHINES V4	.7990
MONSTER HOUSE	.12990
NANOSTRAY	.11991
NFS CARBON OWN THE CITY	.9990
NINJA TURTLES	.11989
OPEN SEASON	.13990
PETER JACKSON'S KING KONG	.12990
PONY FRIENDS	.10490
RAFA NADAL TENNIS	.9990
RAYMAN 3	.12990
ROBINSON CSALÁD TITKA	.9990
SCURGE HIVE	.9990
SPECTROBES	.9990
SPIDER-MAN 2 MOVIE	.11511
SPIDER-MAN BATTLE FOR NEW YORK	.11989
SPLINTER CELL CHAOS THEORY	.12990
SPONGEBOB BATTLE FOR VOLCANO ISL	.10990
SPONGEBOB CREATURE FROM THE KR.	.11989
STAR TREK / TACTICAL ASSAULT	.4990
STARW. III:REVENGE OF SITH	.12990
TAK THE GREAT JUJU CHALLENGE	.12990
TOMB RAIDER LEGEND	.4990
ZENDOKU	.10490

A teljes lista, további PSP, GBA, és GC szoftverekkel megtalálható a

WWW.GAMEEXPRESSZ.HU

címen.

Vajon mi a közös Lara Croftban, illetve a Negyvenhetes Ügynökben? Nos, mindketten szépek, okosak, rajongók millióit tudhatják maguk mögött, és most együtt szerepelnek e könyv hasábjain is.
A kiadvány tartalmazza az összes Hitman, valamint a három legfrissebb Tomb Raider kaland teljes végigjátszását, a főellenségek ellen alkalmazható legjobb taktikákat, a grandiózus fegyverarzenál teljes ismertetését, a titkos jutalmak helyének egyértelmű meghatározását, a főbb szereplők bemutatását, és még megannyi kiegészítő információt, melyek segítségével minden eddiginél mélyebben megismerhetjük minden idők legszexibb pixelekből összerakott hölgyét, illetve a játéktörténelem leghidegvérűbb, ám szíve mélyén talán csöppnyi emberséggel is bíró kopasz bérgyilkosát. Térképek, stratégiák, túlélési tippek segítenek abban, hogy kalandunk ne érjen idő előtt csúfos véget.

Könyvünket mindazoknak ajánljuk, akik érdeklődnek a játékvilág legszínesebb karaktereinek kalandjai után, legyen az fiatal vagy idősebb, hardcore rajongó vagy bátortalan újonc, nő vagy férfi. Egy biztos: egy helyen, ennyi információ még sohasem látott napvilágot Laráról és derék tar Negyvenhetesünkről.

ISBN 963 873 213 X

ÁRA: 2500,- Ft

www.gamemaster.hu